CALL OF DUTY: BLACK OPS / ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

HAZİRAN 2010/06 I 6.50 TL (KDV Dahil) Sayı: 32 I ISSN: 1307-8933

İNCELEME+REHBER

AT ÜSTÜNDE GTA MI? HAYIR, DAHA İYİSİ!

RED DEAD REDEMPTION



PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

İNCELEME
ALAN WAKE
EN GÜZEL KÂBUSLARIMIZIN
ARTIK BİR İSMİ VAR

DOSYA
2010 BOYUNCA ÇIKACAK BÜTÜN BOMBA OYUNLAR

KIBRIS FİYATI: 7.50 TL (KDV DAHİL)





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

NE OYUN YAPTI ARKADAŞ BU AY?…

…Sorusunun cevabı bende değil ne yazık ki. Çünkü ay boyunca vasat oyunlarla uğraşan hep ben oldum. Hani diyorsunuz ya bazen "Oooh Sinan da en şahane oyunları inceliyor!" diye. Ahınız tuttu sanırım, şu muhteşem oyunlarla dolu ayın son günlerine geldiğimiz halde ne Red Dead Redemption'ı, ne de Alan Wake'i ele geçirebildim. Son kez diyorum bak, ah etmeyin ne olur!

Ben de vakitsizliğe inat iyice serbest yapım oyunlara sarmış durumdayım, seyrek boş zamanlarımda açıp 10-15 dakika oynayıp kapatıyorum. VVVVVV'dan sonra Drawn'a kaptırdım kendimi (süper oyun, tavsiye ediyorum). Bu yaz da özellikle büyük bir merakla beklediğim iki oyun var: Super Meat Boy ve Limbo. SMB, bir avuç köftelik kıymayı yönettiğiniz, psikopatça zor ve… psikopatça bir platform oyunu. Günümüzün oyunlarını bebelere balon kıvamında zorlukta yapanlara tokat gibi bir cevap serbest yapımcı Edmund Mcmillen ve ortağı Tommy Refenes'den. Limbo ise bambaşka bir yapım. Siyah beyaz ve gri gölgelerden oluşan, korkutucu ve tehlikeli bir dünyada kız kardeşini arayan ufak bir oğlanın macerasını konu alıyor. Sanat yönetmenliği ve görselliği ilk bakışta insanı aşık ediyor kendisine.

Ama bu aralar en çok beklenen oyun "tatil" adlı, pek hepimize nasip olmayan adventure. Elimizde tek bir kopyası olduğu için öncelikle Serpil başlayacak sanırım oynamaya...

Aslında itiraf edeyim, ofiste "tatile çıkmaya karar verdim, üstelik de bir aylığına!" gibi fanteziyle karışık bir söylenti yaymaya başladığımda inanan çıkacağından emin değildim. Fakat nasıl olduysa tuttu. Herkes ikna olduktan sonra ben bile inandım bunun gerçek olabileceğine. Oyungezer'e başladığımızdan bu yana ilk kez bir sayımızı yapım aşamasında değil, her şeyiyle bittikten sonra görme mutluluğunu yaşayacağım galiba, heyecanlıyım. Ve garip şekilde tatil planım bundan ibaret henüz. Yani bütün ay evde kös kös oturup derginin çıkmasını bekleyebilirim ve bununla mutlu olabilirim. Korkuyorum kendimden.

Eski sayılarımızı karıştırırken gördüm, bir ara iyice umudu kesip Alan Wake'e "Alan Fake" demişiz. PC'ye çıkması yalan oldu gerçekten de ama dünya gözüyle (ve de el fenerinin ışığında) şu oyunu nihayet görebildiğimiz için mutluyuz. Yalnız bu ay PC platformu sadece Alan Wake'den değil, neredeyse hiçbir oyundan nasiplenemedi. Split/Second da olmasa inceleme sayfalarımızın PC bölümü iyice kuşa dönecekti. En azından Prince of Persia'yı PC'de incelemeyi umuyorduk, olmadı. Öte taraftan bu kıtlığın ortasında güzel bir şey de vardı; aynı sayı içinde iki ayrı yerli yapımı inceleme fırsatı bulduk. Evvel Zaman İçinde Nasrettin ve Konserve PC inceleme sayfalarının şanını kurtarmak üzere tam vaktinde ulaştılar dergiye.

Tamam tamam, dergiyle aranıza daha fazla girmeyeyim. Umarız ki beklediğinize değen bir ay daha geçirirsiniz sayfalarımızda. Umarız ki insanlığın gemileri batarken kararan ruhumuz, bir ışık bulur okudukça, iyi hissettiren bir şeyleri paylaştıkça. Hoş geldiniz Oyungezer'e.

Sinan & *Serpil*

içindekiler

360drc



PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME

















bakmadan geçmeyin







oyun indeksi

OGZ_DVD

BAĞIMSIZ YAPIMCILARIN KORUYUCUSU: OGZ_DVD MAN!



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya www.oyungezer.com.tr adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Split/Second demosu
2- LittleBigPlanet 2 videosu
3- Umaykut Online videosu
4- Eternally Us
5- Stalker Complete



THE HUMBLE INDIE BUNDLE

Size kötü bir haberimiz var: Bu fırsatı kaçırdınız. İnternet sitemiz veya başka bir yer aracılığıyla haber almadıysanız tabii. World of Goo, Aquaria, Gish, Lugaru ve Penumbra Overture adlı bağımsız yapım oyunları içeren bir paketti The Humble Indie Bundle. Daha sonra Machinarium'un yapımcılarının bir önceki oyunu olan Samarost 2 de eklendi yanlarına. Paketin esas güzel yanıysa ne kadar para ödeyeceğinize ve ödediğiniz miktarın ne kadarının yapımcılara, ne kadarının hayır kurumlarına gideceğine kendinizin karar veriyor olmasıydı. Normalde 80$ değerinde olan bu oyunların tümünü isterseniz 1$ verip satın alabiliyordunuz, süperdi.

İnanması güç ama bu paket tamı tamına 1.273.613$ topladı ve bunun yaklaşık %30'u hayır kurumlarına bağışlandı. 0,01$ yani 1 cent veren, hatta onu bile vermeyip oyunları bedavaya indirmeye çalışan çok kişi oldu. Buna rağmen 1000$'ın üzerinde ücret ödeyenler de vardı ve oyun başına ödenen ücret 9,18$ gibi gayet makul bir ortalamayı tutturdu. Daha önce World of Goo da tek başına böyle bir şey denemişti ve gayet başarılı olmuştu. İleride yine benzer uygulamalar yapılabilir, gözünüzü açık tutun.





Yanlış anlaşılma olmasın, bu oyunları indirip DVD'mizde vermedik tabii. Oyunların yapımcıları toplanan para 1 milyon doları geçerse kaynak kodlarını açıklama sözü vermişti ve gördüğünüz üzere geçti. Lugaru ve Penumbra Overture dışındakiler henüz açıklanmadığı için DVD'ye koyamadık ama Aquaria ve Gish de kaynak kodlarını açıklayacak, ilgili site üzerinden onları da takip edebilirsiniz.

OBLIVION ARTIK BİRAZ DAHA TÜRKÇE

OGZ Çeviri Takımı çalışıyor efendim, durduramıyoruz. Önceden bir buçuk yıllık bir çalışmanın ardından The Elder Scrolls IV: Oblivion'daki kitapları Türkçeye çeviren grup, şimdi bu çalışmaya oyundaki görevleri de ekliyor.

Modu yüklemek için *TürkçeKitapveGörev.esp* dosyasını Oblivion'ın *Data* klasörüne kopyalayıp Launcher'dan aktif hâle getirmeniz yeterli; ancak çalışması için oyunun en güncel sürümüne (1.2.0416) sahip olmanız gerekebilir. En son yamayı bit.ly/oblivion-yama adresinden indirebilirsiniz. Eğer oyunun orijinaline sahip değilseniz onu da hâlâ kutulu olarak bulma şansınız var. Oyunun kendisi 30 TL, Knights of the Nine ve Shivering Isles adlı eklenti paketlerini de içeren Game of the Year Edition ise 40 TL civarında.

Yorumlarınızı, düşüncelerinizi, bulduğunuz hata veya eksikleri cemreserpal@gmail.com adresine yollayabilirsiniz. OGZ Çeviri Takımı'nın sonraki çalışmalarında siz de yer almak istiyorsanız forumlarımızdaki *Türkiye'de Oyun Sektörü* bölümünde yer alan ilgili başlıklar aracılığıyla diğer takım üyeleriyle iletişime geçebilirsiniz.











DVD'NİN "DİĞER" BÖLÜMLERİ

OGZ_DVD'ye oyun demosu için bakanların bu ayki DVD'mizle yıldızları pek barışmayabilir. Zira geçtiğimiz ay içerisinde *Split/Second* haricinde kendi aramızda "baba demo" olarak adlandırdığımız türden bir oyun demosu çıkmadı, önceki aydan artırdığımız da yoktu. Biz de çareyi DVD'nin diğer bölümlerini doldurmakta bulduk. Özellikle Bonus bölümü bu ay kendini aştı. Özellikle *God of War* üçlemesi, *Fallout* serisi ve *Zeno Clash*'in soundtrack albümlerine mutlaka bakmanızı öneririz. Demolara bakıp çıkanlardansanız, bu ay DVD'nin diğer bölümlerini keşfetmek için güzel bir fırsat olabilir.

Nintendo®

SUPER MARIO GALAXY 2™



Wii™

3

www.pegi.info

TÜRKİYE'NİN TEK ONLINE OYUN DERGİSİ

BELEŞ OYUN CENNETİ

FREE 2PLAY

SAYI: 02 | ISSN: 1306-3606 | 4.50 TL (KDV Dahil)

2 DVD + 2 PROMOSYON KODU TAM 11 OYUN SHAIYA VE UMAYKUT KODLARI

FACEBOOK OYUNLARI!

En popüler oyunlar ve kolay başarı yolları

CEIRON SAVAŞLARI

Yeni aşkınıza merhaba deyin. İlk kez Free2Play'de!

LİDER OLUN

Online oyunlarda nasıl lider olursunuz?



Legend V
Aleksandria kahramanları

İpek Yolu'nda artık biz de varız! Yeni ırklar, yeni görevler...



Shaiya
Yeni tutkunuz olacak
Rehber
Oyun DVD'de



CABAL
EPISODE 3 • Soul & Steel

Cabal
Popüler oyundan
en son haberler
Oyun DVD'de



LEAGUE OF LEGENDS
CLASH OF FATES

League of Legends
Tanışmadığınız
için üzüleceksiniz
Oyun DVD'de

Hero Online > Perfect World > Soldier Front > Operation 7 > MU Online > Heroes of Gaia > Oyun rehberleri > Free2Play oyun dünyasından en bomba haberler

K.K.T.C. 5.50 TL. (KDV DAHİL)



2. SAYISI BAYİLERDE!

360drc



360drc / ön inceleme
syf 20 >>



MEMLEKET MESELESİ

Devlet bakanlarımızdan birinin Siirt'te yaşanan olayların ardından interneti ve uydu yayınlarını suçlamasının, bulunduğumuz çağın içinde nereye düştüğümüzün fotoğrafını çok net bir şekilde çektiğini düşünüyorum. Öz eleştiriden bu kadar uzak, kendiyle barışık olmayan ve kişisel kompleksler üzerinden motive olan politik iklimlerimizin toplumu bir arada tutan mukozanın neden çözüldüğünü araştırmak için gereken doğal ortamı sağlayamadığı açıkken, alet edevatı suçlamak, bir şeyleri yasaklamak daha kolay geliyor atanmışlara ve seçilmişlere.
Bu ay üniversite sınavıyla cebelleşen tüm arkadaşlara kolaylıklar dilerim. Ama sizce de artık biraz ses getirme zamanı gelmedi mi? Üst üste bu kadar sınav sizce normal mi?

Kişisel tanrılarımdan Dio'yu uğurladık bu ay. Yüreği bu kadar sağlam ve bu denli dik bir omurgaya sahip bir müzisyen bir daha gelir mi bilinmez. Yeri dolmayacak.

Biterken çalıyordu: Ronnie James Dio – All The Fools Sailed Away

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

01	Football Manager 2010	SEGA
02	The Sims 3	EA
03	Battlefield Bad Company 2	EA
04	C&C 4: Tiberian Twilight	EA
05	The Sims 3: World Adventures	EA
06	WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard
07	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
08	Warhammer 40K: Dawn of War II: Chaos	THQ
09	Bioshock 2	2K Games
10	Mass Effect 2	EA

OFİS 2010

Sinan'a salça oluyorum bu ay...

01 Sıcakla ve diyetle aran nasıl?

Şş, niye sırrımı açık ediyorsun?! I hate sıcak!

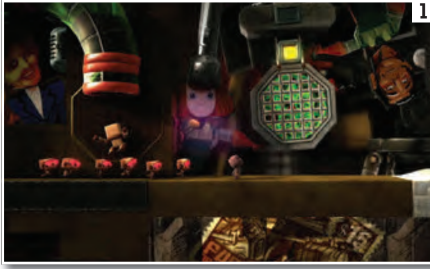
02 Yine mi Excel tabloları yahu!

O tablolar olmasa mayış alamazsınız Faruken Bayraktare!

03 Gel de iki dakika SF atalım, hadi.

Yettim!













LITTLEBIGPLANET 2

BU BİR PLATFORM OYUNU DEĞİL, BU BİR OYUN PLATFORMU!

- YİĞİTCAN ERDOĞAN

Ne acayip değil mi... Kim tahmin ederdi ki bugün burada olacağımızı? Çok değil, bir yıl önce bu sıralarda PlayStation 3 yedinci neslin başarısızlık abidesi, dalga malzemesiydi. Sonra ufak bir oyun çıktı: LittleBigPlanet. İşte o ufak oyuna ufak bir devam oyunu çıkacak önümüzdeki aylarda. Tüm oyuncuları yaratmaya teşvik etmeye devam edecek, yokları var edecek ve var olanları mükemmel bir şekilde kullanacak. Bayanlar baylar, 2010'un dördüncü çeyreğinde PlayStation 3'lerimize ufak bir LittleBigPlanet 2 gelecek.

1- Sackboy ve Sackbotlar, hepsi de ne kadar şirin değil mi?

2- Grafikler... Grafiklerin gelişmesi mümkün bile değilmiş gibi gözüküyordu.

3- Sackboy'umuza münasip bir şirin kız.

KÜÇÜKBÜYÜK OYUNLAR

Media Molecule'ün şirin oyunu bu sefer bambaşka bir şiarla karşımıza çıkacak üstelik; LittleBigPlanet oyun bölümleri yaratmamızı istiyordu bizden, 2 ise bu isteği biraz daha genişletecek; zira bu sefer "oyun" yapmamızı isteyecek LittleBigPlanet 2 bizden. Bu uğurda en büyük yardımcılarımız Sackbotlar olacak. Sıfırdan sayılarını, özelliklerini ve görevlerini belirleyip dünyaya salabileceğimiz yaratıklar olacak Sackbotlar, yapay zekâ tarafından yönetilecekler ve aynı gerçek bir oyun yapımcısı gibi o yapay zekâya komutaları biz vereceğiz. Yaratıp



KORSANA TEŞVİK

Kimi oyuncular korsan kullananlara şöyle çıkışırlar: "Neden korsan kullanıyorsunuz ki? Aldığınız orijinal oyunları takas ederek karlı çıkabilirsiniz." Şey, evet haklı olabilirler ama oyun yapımcılarına göre bu oyuncular, korsan kullananlardan daha büyük bir tehlike arz ediyorlar. Blitz Game Studios'un yöneticisi Andrew Oliver, kullanılmış oyunların oyun satıcılarına hak ettiklerinden daha fazla para kazandırması ve bu paranın yapımcılara asla ulaşmaması nedeniyle korsandan daha tehlikeli olduğunu savundu. Üstelik bu konuda yalnız da değil, benzer şekilde düşünen EA de kullanılmış oyunların verdiği zararı minimuma indirmek için EA Sports Online Pass isimli bir uygulama başlatıyor. Bu uygulama uyarınca, alınan her oyunun içinden online modları açması için bir kod çıkacak ve bu kod sadece bir kez kullanılabilecek. İkinci el oyun alan birisi bu modları kullanabilmek için 10$ ödeyerek EA'den yeni bir kod almak durumunda kalacak. Böylece ikinci satıştan hakkını alamayan firma bu gidişe bir dur demiş olacak. Bu yöntemle daha az(!) tehlikeli olan korsan kullanımının patlamasını düşünüyoruz… Yürü EA!



ÇELİK AYNA

Epic Games'in Başkanı Mike Capps kendi grafik motorları Unreal Engine 4 konusunda sanırız ki haddinden fazla bir özgüvene sahip. Kendisi CryTek'in grafik motoru CryEngine 3 için yapılan şişirmeyi çok saçma bulduğunu açıkladı. Saldırılarını "Hani Warhead'i konsola çıkaracaklardı, hani CryEngine 2 konsola özel bir motor olacaktı, hani hani hani?" tonunda yapan Capps, insanların CryTek'i çoklu platformlara motor yapan bir firma olarak görmelerinin onu şaşırttığını da sözlerine ekledi. "Henüz bu konuda bir ürün ortaya koymamış bir firma ile nasıl mücadele edeceğimizi tam olarak bilemiyoruz, sonuçta daha bir şey göremedik" diyen Capps, Unreal Engine 4'ün sektörü kesinlikle domine edeceğine de inandığını belirtti. E madem eminsin neden bu kadar gerildin ki sayın Başkan?

> PC sahipleri retro severlere müjde. Mega Drive oyunları PC'ye geliyormuş. > Yeni moda Facebook desteği Blur'de de olacakmış. > Almanya hükümeti artık oyun >>



ŞCR / Media Molecule

Ufak büyük bir gezegene tüm PS3 sahiplerini davet etmeden önce pek fazla bilinmeyen bir firmaydı Media Molecule, Molyneux başlıklarından tanıdığımız Lionhead'de Rag Doll Kung Fu oyununda beraber çalışmış bir grup insan tarafından 2006 senesinde kuruldu, iyi ki de kuruldu.

LittleBigPlanet PSP (2009)
LittleBigPlanet PS3'te neyse PSP'de aynen oydu, PSP versiyonu daha ziyade bir devam versiyonu havasındaydı, ama tam olarak da devam olduğu söylenemezdi. Multiplayer olanakları biraz dardı, ama yaratma ve paylaşma teması yerli yerindeydi. Meğerse 2 için bir ön hazırlıkmış.

LittleBigPlanet (2008)
İşte efsane olacağını şimdiden bildiğimiz bir oyun. Oyna, Yarat, Paylaş şiarını neredeyse her oyun için geçerli bir hale getirdi, yarattığın şeyleri milyonlarla paylaşmanın ne kadar güzel bir şey olabileceğini herkese tek tek kanıtladı ve bunları inanılmaz şirin bir şekilde yaptı. Bugün eğer LittleBigPlanet 2 için heyecanlanıyorsak sorumlusu bu.

KISACA
Tür: Platform
Yayıncı: Sony Computer Entertainment
Çıkış Tarihi: 2010 Sonu
Platform: PS3
Web Sitesi: www.littlebigplanet.com

özelliklerini belirleyip kurabildiğimiz Sackbotlar onlara ne yapmalarını söylersek onu yapacak; hikâye anlatabilecek, belli bir yerde devriye gezebilecek. Ürettiğimiz mikroçiplerle benzer hareketleri cansız şeylere de uygulayabileceğiz. Önceden sadece mimar olan oyuncular, şimdi elektrik mühendisi olabilecek.

ÇUVAL ÇİFİT

Sackbotların bizim onları vurmamız için etrafta dolanan düşmanlar olduğunu düşünün ya da yönlendirmemiz gereken ufak yaratıklar. *Lemmings* yapılsa mesela LittleBigPlanet 2'yle, görevimiz Sackbotlara komuta etmek olsa? Ya da bir yerde kıstırılmış Sackbotları düşmanların elinden almak olsa oyunun amacı? Bunların hepsini yapabilmeniz için size gerekli araçları verecek LittleBigPlanet 2. Kamerayı kontrol edebileceksiniz, oyun türünü değiştirebileceksiniz, animasyonlar kaydedebileceksiniz; her şey sizin o mükemmel oyunu yapmanız için emrinize amade olacak. Ve tabii ki yaptıktan sonra onu tüm dünyayla paylaşmak da işin en güzel kısmı.

LittleBigPlanet 2, fazla karmaşa yaratmadan, ufak adımlarla, ufacık seslerle PS3'ümüze geliyor, bunu biliyoruz; hem de çok seviniyoruz bunun için. Bir devam oyununu en çok hak eden seri, en sonunda ciddi bir devam oyununa kavuşuyor; ufak da olsa kocaman bir devam oyunu hem de bu.



Kimyamız tutuyor mu?

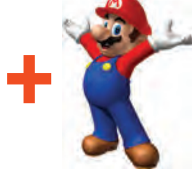

Bugün oyuncu olmamızın yegane sebepleri

+



Play, Create, Share'in Türkçesi

+


Her ne kadar Sackboy da bir marka olsa da, platform deyince Mario

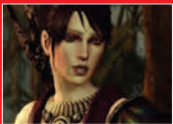
=

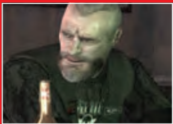




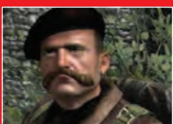
EN İLLET OLDUĞUNUZ OYUN KARAKTERLERİ

Sahaya ısındınız varsayıyoruz bu ay. Birkaç oyungezer dışında sadece isimleri belirtmişsiniz. Döksenize içinizi yahu… Neyse, katılanlara çok teşekkürler. Aydın Göksel, Egemen Artintrex ve Yonca Dalgakıran'a teşekkürler. İlk üç sıra Egemen'e, diğer ikisiyse Yonca'ya ait. Adres, aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr. Her ay bir kategori belirleyip içimizi döküyoruz ortaya. Gelecek ayın EN'i: Herkesin bayıldığı EN sıkıcı oyunlar.


5 Morrigan (Dragon Age): Yahu, götürmek istiyorum işte seni, daha ne direniyorsun.?Sırf dwarf karakter açtım diye reva mı bu yaptıkların bana.?Gözümün önünde Alistair ile flört ederken, bütün işi yapan beni sürekli tersledin, illet ettin beni! Nefret ediyorum senden!


4 Billy Grey (GTA Lost & Damned): Yoluna kırmızı halılar sererek çıkardık seni rehabilitasyondan. Çocukların hepsi nasıl da sevinmişti "liderimiz geri döndü" diye… Sen ne yaptın? Gelir gelmez bir afra, bir tafra. "Yok onu asalım, onu keselim." Herkesi aldık karşımıza sayende.


3 Sheogorath (ESIV Oblivion – Shivering Isles): Sesini duyduğum anda tüylerim diken diken oldu. Zaten saçma sapan konuşuyor, söylediklerinden ne demeye çalıştığını cımbızla çekiyorum, verdiği görevler de bir tuhaf. Uzak olası bir karakter.


2 Captain Price (Call of Duty): Adamı kurtardığımız ilk günden beri emirler yağdırıp duruyor. "Asker buraya git, dur, takip et, saldır, 5 şınav çek…" Bütün adamları ben vuruyorum, yine de övgüyü o alıyor. Ayrıca saçma sapan yerlerde durduğu halde bir türlü ölmüyor. Yıllar bile dokunmuyor adama yahu!


1 Rat (Stronghold): Bunca yıldır oyun oynarım, daha bunun kadar tipsiz bir oyun karakteri daha görmedim. Sadece tipi de değil, sesi de tuhaf. Yendiğiniz zaman sadece bir dakika konuşması bile illet etmeye yetiyor. Bir de çok kötü oynuyor, tam bir vakit kaybı.



KULLANICI DOSTU DRM

Ubisoft'u kopya koruma sistemi konusunda çok eleştirdik, "peki bu işin doğrusu nasıl yapılabilirdi?" diye soracaktık ki cevap Sega'dan geldi. Alpha Protocol'un PC kopya koruma sistemi olarak Uniloc SoftAnchor sistemi kullanılacak ve bu sistemde bütün oyun boyunca değil sadece ilk aktivasyon sırasında internete gereksinim duyulacak. Kutunun içinden çıkacak olan bir kod ile beş farklı bilgisayardan oyun aktive edilebilecek ve altıncı bir PC'de aktive etmek istendiğinde diğer aktivasyonlar herhangi bir bilgisayardan deaktive olabilecek. Oyunu oynarken internet bağlantısı gerekmeyeceği gibi, DVD de gerekmeyecek. Oyun çıktıktan 18-24 aylık bir süre sonrasında ise DRM içermeyen bir yama piyasaya sunulacak. Sega'nın "DRM'i Doğru Kullanmanın 101 Yolu" isimli kitabından bir paragraf okudunuz…



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Kare, Kare, Üçg.. Anaaa!
Kratos'un macerasına yeni bir sayfa ekleneceği açıklandı. God of War: Ghost of Sparta, PSP ekranlarını ilkinden daha da görkemli bir şekilde şenlendirecek. Sony, bu defa bozulan tuşlardan sorumlu olmayacağını ısrarla belirtti…

Masallarda buluşalım
Fable III, PC'ye gelir mi gelmez mi, keşke gelse, n'olur gelsin, çocuğumu keserim falan derken yayınlanan kapak resmi belirsizliği kaldırdı ve oyunun Xbox 360 ile beraber PC'ye de geleceğini açıklandı. İkinci oyun? Çok şey istiyorsunuz ama siz de…

Way to go Rockstar!
Ne E3 geçti, ne de yen yıl sezonundayız. Rockstar yaz sezonuna girdiği gibi bombasını patlattı. At üzerinden inemedik yeminle... Hepimiz ayrı ayrı Rockstar fanboy'u olmak üzereyiz.

Bu kek gerçek
PC kullanıcılarına son yıllarda sunulmuş en müthiş uygulama olan Steam, artık Mac kullanıcılarını da ihya ediyor. Bu birleşmeyi kutlamak için tüm kullanıcılara bedava dağıtılan Portal fırsatını kaçırdıysanız "Steam böyle şansı" diye düşünüyor olabilirsiniz tabii…

All in!
Alan Wake'in yapımcısı Remedy'nin çalışanları, eğer oyun bekledikleri kadar satmazsa Helsinki sokaklarında sosisli satmak zorunda kalabilir. Ellerinde ne var ne yok bu projeye yatıran ekip, bütün geleceklerini uyku sorunu çeken bir adama bağlamış. Sınıf, sınıf, duygu sömürüsü kokusu alıyoruz…

Nasıl bi şaka ya bu?
İsveçli üç perakendeci firma Natal'ın satış fiyatını açıkladı, sıkı durun, nefesinizi tutun, uzun süre tutun ki ölüp bu fiyatı görmeyin, hala yaşıyorsanız eğer açıklıyorum, tam 200 dolar! Dağılabilirsiniz…

Msn isteyecektik?
80 milyon oyuncusu ile Facebook'u bir oyun platformu haline getirmeyi başaran Farmville, geçtiğimiz ay 4.4 milyon oyuncu kaybederek ağır bir darbe aldı. Ayrılan oyuncuların çoğunun hatun olduğunu öğrenen apaçi gençlik duruma öfkeli…

Para için yaptım!
"Eskiden sadece PC oyunları yapardık ama şimdi insanlar soruyor; 'Neden artık PC'den nefret ediyorsunuz?" diye. Neden biliyor musunuz? Çünkü konsolda para var bu kadar basit." Epic Games'in Başkanı Mike Capps'in açıklamalarını okudunuz…

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

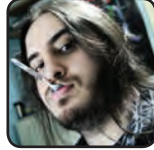




AHMAK ISLATANA YAKALANMAK

Her ne kadar biz çok fazla hissetmemiş de olsak Nisan ayı oyun sektörü için tam bir çöküş dönemi olarak geçti. Temmuz 2009'dan bu yana en büyük düşüşün yaşandığı ay olarak kayıtlara geçen Nisan 2010'da bir önceki aya göre tam %26'lık bir düşüş yaşandı. Donanımda %37, yazılımda ise %22'lik bir düşüşün yaşandığı geçen ayda el konsolları satışında %61'lik bir düşüş yaşanmış olmasına rağmen Nintendo DS, tüm zamanlarda en çok satan konsol unvanını PS2'nin elinden almaya çok yaklaştı. Analistler yaşanan bu düşüşü iPhone'un yükselişi ve iPad'in sektöre girişine bağlarken, Nintendo Başkanı Satoru Iwata da artık en büyük rakiplerinin Apple olduğunu açıkladı. O kadar da uyardılar "elmayı ısırmayın" diye ama dinleyen kim…

Volkan



The Last Guardian



ÇOK SABIRSISIZ BİZ!

YALNIZLIK! Öyle safsatalarla doldurulmuş, oyun süresini uzatmak amacıyla eklendiği her detaydan uzak, yalın, minimalist bir film gibi o atmosferde yalnızlığımı paylaşmak istiyorum.
ICO TEAM: İlk oyunları olan ICO'yu geç fark ettim ama Shadow of the Colossus sonrası peşini bırakmam bu ekibin. Parmak uçlarıyla değil, beyinleriyle çalışıyorlar.
HÜZÜNSEL MACERA: Platform, bulmaca, aksiyon gibi öğelerin yanında çok az oyunun verdiği bu "hüzün" hissini her iki oyunda hissettik. Üçüncü oyunda da hissedeceğimiz garanti. Seviyorum efkarlanmayı n'apim!
MÜZİKLER: En çok dinlediğim oyun müziği albümünü yapan Koh Ohtani, muhtemelen üçüncü oyunda da yerini alacak ve insana pek çok katan o müziklerini icra edecek.
ESTETİK ANLAYIŞI: Bazıları sadece oyun yapsa da, bu ekip sanatla oyunu çok iyi birleştiriyor. Hala SotC'taki pek çok anım tazedir. En büyük nedeni de atmosfer ve onu yaratan her şeyin estetik kaygılar taşımasıdır. Gördüğümüz kadarıyla Last Guardian, iki oyundan da aşağı kalmayacak, unutulmazlarım arasına girebilecek. Umarım.

En Warfare biziz olum!

ACTIVISION WARFARE

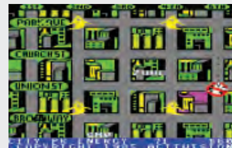
Activision ile Infinity Ward çalışanları arasındaki ani krizin üzerinden bayağı bir zaman geçti ve artık etrafı kaplayan toz bulutu hafiften dağılmakta. Ortamın durulmasını fırsat bilen Activision yöneticisi Bobby Kotick, Jason West ve Vince Zampella'yı kovmaktan başka bir şanslarının olmadığını, bunu yaparken hissedarlarının çıkarlarını düşündüklerini söyledi. Ayrılık sonrası yaşanan yaprak dökümünde ise 35 IW çalışanı işi bıraktı ve bunların yarısı West ile Zampella'nın kurduğu Respawn Entertainment'e geçiş yaptı. Kotick, geride kalan çalışanların müthiş yetenekli insanlar olduğunu ve en kısa sürede yeni proje üzerinde çalışmaya başlayacaklarını da ekledi. Ay ortalarına doğru ise bu yeni projenin ne olabileceği ufaktan belirmeye başladı çünkü Activision, Future Warfare, Advanced Warfare, Secret Warfare ve Space Warfare isimlerinin hakkını satın aldı. "Bizimki daha Warfare" diye kasmışa benziyorlar…



HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

Bu köşe Emre Sümer'indir diye ilan etmeme çok az kaldı. Hiçbiriniz taş devrinin adamı Emre'nin eline su dökemiyorsunuz iki aydır. Yine Tunç Berk, Hasan Mollaoğlu, Veysel Özçoban ve adaşım Faruk Bozbilek'e teşekkür ederim. İki eski sokulmuş dil var ama Emre'nin yeni yorumlarını kırpamadım. faruk@oyungezer.com.tr

1-Ghostbusters (1987)



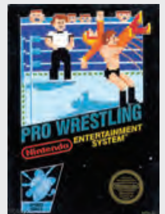
Orijinali: "Congaturation!!! You have completed a great game. And prooved the justice of our culture. Now go and rest our heroes!"
Meali: "Tebarikler! Şahane bir oyunu tamamladın. Ve kültürümüzün adaletini ispaaatladın. Şimdi git kahramanlarımızı dinlendir!"
Demek ki: Konuşmakta bile zorluk çeken bir adam, hayaletlere kültürlerinin adaletini ispaaatlattırdıktan sonra, bize kahramanları inzivaya çekme görevi veriyor. Hayaletlerden bile korkunç!

2- Dynasty Warriors 3 (2001)



Orijinali: "You flaming idiots…"
Meali: "Sizi yanan gerizekalılar…"
Demek ki: Ulan senin krallığında yanmak bile mi suç? Hay Allah belanı versin!

3- Pro Wrestling (1987)



Orijinali: "A Winner is You!"
Meali: "Bir kazanan sensin."
Demek ki: Aman bi' sen kazandın, çok büyük iş yaptın. Başın göğe erdi mi?

Our breath has already been taken away dudes. > The Old Republic'te Hoth gezegeni de olacakmış. > İlk Bioshock'un tüm dökümanları internet üzerinden >>

PURE FOOTBALL



BAŞARMAK ZOR
FAKAT İMKANSIZ DEĞİL!



Arkadaşlarınıza multiplayer
oyun türünde meydan okuyun!



Aksiyonun kalbinde yer alın



230 seçkin futbolcu ile
oynayabilme özelliği



PS3
PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360
XBOX LIVE

tiglon



UBISOFT

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

HEPİMİZ KARDEŞİZ, BU KAVGA NE DİYE? - YİĞİTCAN ERDOĞAN

KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2010 sonu
Platform: PS3, 360, PC
Web Sitesi: assassinscreed.uk.ubi.com

Her şeyi bekliyorduk… Assassin's Creed III, Bloodlines'a bir devam oyunu, hatta belki yepyeni bir iPhone versiyonu... Ama bu? Bunu beklemiyorduk oyungezerler. Assassin's Creed serisi spin-off'lara alışık bir seri aslında, Bloodlines, Discovery ve Altair's Chronicles bize PSP ve DS'te yan oyun zevkini bolca tattırmıştı. Ama Brotherhood farklı. Brotherhood farklı zira ana seriye ev sahipliği yapmış PC-PS3-360 üçlüsüü 2010 sonunda yeni bir Assassin's Creed oyununa kavuşacak. Ana karakter yine Discovery ve II'deki gibi Ezio, platformlar II'dekiyle aynı, hikaye yine İtalya'da geçiyor ama kilit nokta bambaşka; Brotherhood bu sefer Assassin's Creed'i multiplayer ortamlara taşıyor. Ubisoft'un dört deneyimli şirketinin (Ubisoft Romanya, Quebec, Singapur ve Annecy, ki, hatırlatmak isterim, Ubisoft Annecy kanımca en iyi Splinter Cell oyunu olan Chaos Theory'nin multiplayer'ının yapımcısıdır, daha fazlası için: ŞCR.) üzerinde çalıştığı Brotherhood'da oyuncular bir suikastçi takımı olarak bir araya gelecek ve Ezio'nun gerçekleştireceği suikastleri onunla beraber yaşayacaklar

ABSTERGO INDUSTRIES

Dear Andrew,

Hello and welcome to the new era of Abstergo Industries. I am Dr. Warren Vidic, the head genetic researcher and lead on the Animus Project. I would like to extend to you a once-in-a-lifetime opportunity that will ensure your place in history. An offering to you to welcome a new dawn of man. Take this image and answer my call. A great battle looms to finish the past and begin the future. JOIN US...and see a new era rise.

Dr. Warren Vidic

ŞCR / Ubisoft

Brotherhood'u Ubisoft'un dört şirketi geliştiriyor, dördü de fazla geçmişi olan şirketler değil, fakat Annecy ve Bükreş şubelerinin birkaç heyecan verici işi var. Tabii bu bir şeyin göstergesi olmayabilir, Rocksteady sonrası bir oyun dünyasındayız ne de olsa.

Tom Clancy's H.A.W.X. (2009) [Ubisoft Romanya]
Tom Clancy oyunlarının düşüşe geçmeye başladığı bir dönemin oyunuydu H.A.W.X., noktalı ismiyle oyun dergicilerini meslekten soğutmasıyla da bilinir. Vasadın üstünde bir aksiyon oyunuydu, fakat simülasyon olmayan uçuş oyunlarını sevenlere ilaç gibi geldiği kesin.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (2005) [Annecy]
Splinter Cell'lerin en iyisi aynı zamanda Splinter Cell'ler arasındaki multiplayer'ların da en iyisine sahipti, Pandora Tomorrow'da yaratılanın üzerine çok güzel şeyler çıkıyordu, neredeyse bağımlılık yapıcıydı. Sırf bu yüzden Brotherhood'dan çok daha umutluyuz.

ÇALKANTILI ANIMUS'LAR

Ezio burada. Her şey bu kadar net ve açık sevgili Oyungezer okuyucuları, biz yeni bir suikastçi, yeni bir dünya ve yeni bir zaman beklerken Ezio Auditore di Firenze tekrar tüm gizemi ve tüm haşmetiyle burada, üstelik en garibi ne biliyor musunuz? Bu sefer karanlıkların arasında yalnız da değil... Ezio'nun artık güvenebileceği kardeşleri var, onlarla ilgili yeterli bilgiyi aşağıdaki kutudan alacaksınız zaten, fakat bu kutucuktan ilgilendiğimiz şey, o kardeşlerin nereden geldikleri. Yandaki görselde gördüğünüz şeylerin ne oldukları henüz bilinmiyor, fakat internet kulislerindeki genel yargı onların birer Animus olduğu yönünde. Abstergo Endüstrileri'nden Andrew isimli birine "gelen" çağrı maili bu fikri destekliyor; zira Abstergo bu mailde yeni bir şafak için Andrew'a Animus projesine katılmasını telkin ediyor. Bizim tahminimiz diğer "Kardeşlik" üyelerinin de bir şekilde böyle Abstergo tarafından çağrılmış insanlar olacağı yönünde, yani bu sefer Desmond tek başına olmayacak. Bu tahminimizin en temel dayanağı oyunun arayüzünün değişme ihtimalinin çok düşük ve oyunun arayüzü hikayeye bağlama konusunda sarfettiği çabanın çok büyük olması. Canın değil, senkronizasyonun olduğu bir oyunda bir anda multiplayer modunda can varmış deme ihtimalleri bir hayli düşük, yine senkronizasyona, yani yine Animus'un göstergelerinin o arayüzü yarattığı iddiasına döneceklerdir. Heyecan verici geliyor değil mi kulağa? Gelmeli, çünkü bu bir Assassin's Creed oyunu, ve Ezio burada.

GAME IN MY CAMPUS

ESKİŞEHİR ANADOLU ÜNİVERSİTESİ'NDE OYUN ETKİNLİĞİ OLUR DA BİZ EKSİK KALIR MIYIZ?

Oyungezer dergisi olarak basın sponsorluğunu üstlendiğimiz bu etkinlikte biz de tabii ki alın terimizin tek mahsülü dergimiz ve fikirlerimizle oradaydık. Etkinliğin ikinci gününde Burak Akmenek Online Oyunlar üzerine yaptığı konuşmayla oldukça ilgi topladı. Game in my Campus'te AOC, Arma Bilgisayar, Asus, HardwareArena, Kingston, Nvidia, Oyungezer, Oyun Stüdyosu, Seagate, Viewsonic ve Western Digital son teknoloji ürünlerini oyun teması altında tanıttılar ve turnuvada dereceye giren öğrencilere birbirinden değerli hediyeler verdiler. Game in my Campus ana sponsoru Oyun Stüdyosu Kurucusu ve Yönetici Direktörü Tunga Sanalp üniversite öğrencileri ile yaptığı söyleşide 8 milyon oynayıcısı olan Sanalika hakkında bilgi verdiler ve yeni çıkacak Sroups adlı oyununu ilk kez duyurdular. Türkiye ve Dünyada hızla büyüyen Oyun Stüdyosu, bilgisayar mühendisliği, grafik ve animasyon bölümündeki öğrenciler için kariyer fırsatları sundular. Arma Bilgisayar, Game in my Campus için özel olarak dizayn ettiği Intel 6 çekirdekli, 4.17GHz'de, 12GB bellek, Nvidia'nın en son 470GTX ve 480GTX SLI ekran kartları ile donatılmış masaüstü bilgisayarları ile yarışmacılara 3D oyun oynama deneyimini yaşattı. Viewsonic'in 3D destekli ve yüksek çözünürlükteki monitörleri ve Nvidia'nın 3D gözlükleri ile oyun tutkunu öğrenciler keyifli ve çekişmeli yarışlar yaptılar. tü bilgisayarını tanıtan Asus, yaptığı oyun turnuvasında 1. gelen öğrenciye F1 Bileti hediye etti. Biz ne mi yaptık? Bol bol dergi dağıttık, kahve tükettik ve sohbet ettik tabii ki...





yayınlanmış. > Pac-Man'in yapımcısı oyunun aslında kadınlar için yapıldığını söylemiş. > Heavy Rain'in film hakları satılmış. İzlemezük! > Halo Reach'in betası, Halo >>

Kimyamız tutuyor mu?



Multisi yapılamaz denilen bir türe multi getiren oyun





Bu oyunun ilk bakışı taa seneler önce ondan gelmişti (bkz: Spot).





"Faruk, sen gardiyanların dikkatini dağıt, Berkant, abi arkadan gürültü çıkar, Serpil'le ben direk hedefe gidiyoruz".







Karakterlerden biri olan Harlequin, kendisi GameStop müşterilerne özel olacak.



Bu sefer hedef Roma, düşmanın tam da kalbi.

EZIO'NUN KARDEŞLERİ

İşte Brotherhood'u diğer tüm Assassin's Creed'lerden ayıran noktayla karşı karşıyayız: Multiplayer. Ezio'nun multiplayer modda oynanıp oynanmayacağı henüz muallakta, fakat dağıtılan basın bildirileri ve internette dolaşan dedikodulara göre Ezio multiplayer modda oynanmayacak, daha ziyade Splinter Cell'deki Lambert'ın sahip olduğuna benzer bir görev üstlenecek. Tabii bu henüz bir dedikodu, hiçbir şeyin bir kesinliği yok, ama bildiğimiz tek bir şey var, Ezio olsa da, olmasa da yukarıda gördüğünüz karakterlerin hepsi seçilebilinir olacak. Karakterlerin kendilerinin bir belirleyici özelliğe sahip olup olmadıkları henüz bilinmiyor, fakat ellerinde gördüğünüz silahlar net bir şekilde oynanışı farklılaştıracak. En soldaki ablamızın elinde masum bir aparat gibi gözüken ama aslında gizli bıçaklarıyla ölümcül bir silah olan yelpaze ve onun yanındaki ürkütücü maskeli arkadaşın tuttuğu şırınga daha sessiz silahlar olacak, ama baltalar ve hançerler daha aleni suikastler veya suikast öncesi kavgalar için biçilmiş kaftan olacaklar. Silahlar karakterlerle beraber gelecekler, yani silah ve karakter seçimi ayrı ekranlarda olmayacak.





HER YOL ROMA'YA ÇIKAR

Eğer bir şehrin tüm güç odaklarını dağıtıp, suikastlerinizle dengeyi kendi elinize alsaydınız ne yapardınız? Kendinize bir villa kiralayıp yeni şehrin tadını çıkartmak? Tropik bir tatile çıkıp işi yardakçılarınızdan birine bırakmak? Ezio Auditore di Firenze biraz farklı bir adam, kendisi en tepeye çıktıktan sonra "Daha yükseği yok mu?" diye soran tipten. Ve evet, Signor di Firenze, daha yükseği var: Roma. Ezio Brotherhood'da tapınakçılığın merkezine inecek ve Roma'lıları Roma'da yenmeye gidecek. Burada farklı fraksiyonların gözünde yükselmeye çalışacak, hepsiyle ayrı ayrı ilişkilerini düzenlemeye çalışacak ve onlar için görevler yapacaksınız. II'de Da Vinci ile çalışan Ezio bu sefer Machiavelli'den Caterina Sforza'ya kadar uzanan geniş bir yelpazeden ünlülerle çalışacak (fakat umuyoruz ki Machiavelli'den ülke yönetme taktikleri almayacak). Brotherhood'da Signor di Firenze aynı zamanda yeni gizli silahlara da hükmedecek; Ubisoft'un dediğine göre bu silahların arasında zehirli oklar, paraşütler, gizli tabancalar ve gelişmiş bir uçma makinası var. Ee... her yol Roma'ya çıkar, orası doğru, ama her yol Roma'dan çıkmaz sayın Firenze, çıkışı zordur Roma'nın.







İTİCON 2010

İstanbul Ticaret Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü tarafından bu yıl dördüncüsü düzenlenen İTİCON sona erdi. Biz de standımızla birlikte oradaydık. Herkes oturup masa başında oyunlar oynadı, kimileri ormanda ateş golemi çıkardı, dev bir helikopterde Power Armor'larla futbol oynadı, biz de standımızda oturduk. Dünyaları kurtardılar, birbirlerine " Bana mı dedin?" deyip saldırıları dodge'ladılar, bilgi alacakları rahibi cesetlerle korkuttular, biz standımızda otu... Şaka bir yana İTİCON 4'te biz de dahil herkes FRP'ye doydu. Telsizlerinin başındaki yetkililer bile...

İstanbul Efsaneleri LARP'ı cidden efsane gibi gerçekleşti. Bir grup bürokrat convention alanında yaptı büyük toplantılarını. Molalarda ağır ağır yaklaşıp kanımızı dondurdular o üniformalarla, biz de saygıyla ceketlerimizi ilikledik karşılarında. Canlı müzik eşliğindeki çılgın parti gerçekten de çok çılgındı. Sakın hoş muhabbet, keyifli müzik sanmayın sadece. Çok güldük, çok eğlendik. Epeyce de yorulduk yahu, yaşlanıyoruz galiba... - ***Kaan Alkın***

>> 3'ten daha fazla ilgi görmüş. > Ghost Recon: Future Soldier ertelenmiş.

PLATFORM SAVAŞLARI VOL.X

Oyun dünyasının dinmeyen rüzgârıdır platform savaşları. Kimileri işi fanatizme vursa da, farklı platformların özel oyunları piyasaya her zaman renk katmıştır. Tüm platformlara sahip şanslı azınlıksa tüm bu tartışmaları takmadan sosyal hayatını bitirmekle uğraşır. Son zamanlarda her platformun özel oyunları birer birer piyasaya düştü ve kendimizi adeta sanal bir kafeste bulduk. Ekran başından kalkamıyoruz uzunca bir zamandır. Peki, hangi platformun oyunları daha çok beğenildi? Bizde yalan yok, rakamlarla konuşuyoruz. İşte son dönemlerin en sıkı "exclusive" oyunları.





S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

Son derece yoğun bir atmosfer, yepyeni düşmanlar ve keşfedilesi tonla mekan. Sizi diken üzerinde tutan, gerilimli oyunlardan hoşlanıyorsanız tam size göre.



The Settlers 7: Paths to a Kingdom

Bir strateji oyununda harita tasarımının ne denli önemli olduğunu bu oyunla bir kez daha görmüş olduk. Grafikler ve müzikler de, nasıl diyelim, dinlendirici. Aynı zamanda sosyal ağları da akıllıca kullanıyor.



Napoleon: Total War

Tarihi dokuyu olabilecek en iyi şekilde yakalıyor. Savaş mekanikleri sayesinde heyecanlı ve dinamik çatışmalar yaşıyorsunuz. Üç adet de yeni çok oyunculu senaryo var.



The Sims 3

Gezip görülecek bir ton yer sunan kasabasıyla gerçek bir topluluğun içinde olma hissini yakalıyorsunuz. Sandbox oyun tasarımına ulaşılacak hedefleri gayet akıllıca yerleştiriyor. Bu sayede sürekli meşgul kalıyorsunuz.



Torchlight

RYO türüne yeni özellikler kazandırıyor mu? Hayır, ancak bilinen özellikleri olabilecek en iyi şekilde kullanıyor. Nesne ve yaratık çeşitliliği harika ve eminiz müziklerine bayılacaksınız.





God of War 3

Üçlemenin sonuncu oyunu tüm oyunseverlerin denemesi gereken bambaşka bir macera. Sanat yönetimi ve müzikleri oyunun kalitesine tavan yaptırırken, kanlı ve tempolu savaşlar çenenizi düşürüyor.

%92



Heavy Rain

Bizim için o oyun, işte bu oyundu. Gerçi "oyun" demeye içimize el vermiyor ancak interaktif drama da büsbütün haksızlık olur Heavy Rain'e. Anlatılmaz da yaşanır bir macera.

%89



Uncharted 2: Among Thieves

Sadece içinde bulunduğu aksiyon kategorisinde değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından biri oldu Nathan'ın son macerası. Çok oyunculu seçenekleri de değme fps'lere taş çıkaracak kadar iyi.

%96



Yakuza 3

Her ne kadar hantallığını üzerinden atamamış olsa da, derin, geniş ve eğlenceli yapısıyla sizi kendine esir ediyor. Tam bir detay delisi olan oyun, hikayesiyle de bağlayıcı bir etki yapıyor.

%80



MAG

Oyunun en büyük numarası 256 kişinin aynı anda oynamasına izin vermesi. Onun dışındaki her şey bilindik. Bad Comp. 2 ya da Modern Warfare 2 gibi oyunlar varken, sunucularının dolu olmasına şaşıyoruz.

%77





Splinter Cell: Conviction

Ana senaryosu biraz kısa olsa da daha önce aksiyon oyunlarında denenmemiş şeyler yapmasıyla kalbimizi çaldı. Çok oyunculu seçenekleri Sinan'ı esir etti günlerce.

%78



Alan Wake

Uzun zamandır ortalarda görünmeyen "kaliteli survival/horror oyunu" bu işte. Sürükleyici bir senaryo, gergin bir atmosfer ve muhteşem grafikler.

%85



Forza Motorsport 3

Eğer ülkemizde Xbox 360 biraz daha yaygın olsaydı, bu oyun Gran Turismo'nun tahtını ele geçirebilirdi. Gerçekten bu denli ayrıntılı ve gerçekçi bir yarış oyunu bulmak zor.

%93



Halo 3 ODST

Halo sevmeyenlere bile sevdirecek bir oyun ODST. Bu denli yoğun bir bilimkurgu oyununda bile noir havalı bir dedektiflik hikayesi anlatması ve aksiyon sahneleriyle kontrast yaratmasıyla aklımızı almıştı.

%85



Mass Effect 2

Son zamanların en iyi RYO oyunlarından biri. Ofiste bazılarına Dragon Age'i unutturacak kadar da fenomen oldu oyun. Ama orijinal oyunun tutkunlarının bazı "kırpılma"lardan hoşlanmadıklarını hatırlatalım.

%96





Red Steel 2

İlki tüm o videolarıyla beklentilerimize tavan yaptırdıktan sonra hevesimizi kursağımızda bırakmıştı. Fakat Motion Plus'ın da desteğiyle bu kez olmuş.

%81



Monster Hunter Tri

Wii'de görmeye alışık olmadığımız tarzda bir oyun. Son derece derin ve geniş bir dünyası, yine detaylı bir oynanışı var. Düşünün ki sadece orijinal gamepad ile oynanabiliyor.

%85



No More Heroes 2

Wii'nin az sayıdaki yetişkin sınıfı oyunlarından biri. Türkiye'de kaç kişinin dikkatini çekmiştir bilemiyoruz ancak serbest oynanışı ve estetize edilmiş şiddet sahneleri öne çıkıyor.

%84



Super Mario Galaxy 2

Ah şu ön yargılardan bir kurtulabilsek korkunç eğleneceğiz. Gidilecek tonla yer, yapılacak yüzlerce şey ve asla sıkmayan bir oynanış. Var mı oynayan şu oyunu yahu benle?

%97



Sin and Punishment: Successor of the Skies

Konsolun on-rails-shooter deryasında parıldayan harika bir oyun. Özellikle iki kişi korkunç eğleniyorsunuz. Oyun türündeki diğer yapımların sıklıkla başvurduğu ucuz numaralara asla düşmüyor.

%84

*Not: Puanlar dünyadaki oyun basının vermiş olduğu notların ortalamasıdır.



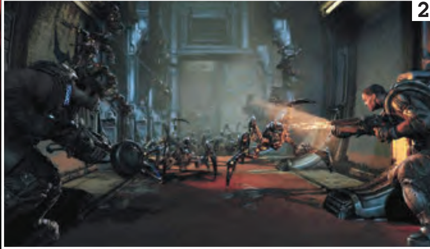




GEARS OF WAR 3

Ne LOCUST, Ne De MARCUS... -ALİ SEZGİN





1- Şimdiye kadar güzelliğine sadece şahit olduğumuz Anya, üçüncü oyundaki önemli karakterlerden biri olarak karşımıza çıkacak.

2- İkinci oyunda zayıf bir silah olarak kalan alev makineleri yeni oyunla beraberе en iyi arkadaşlarınızdan birine dönüşecek.

Dolabınızda bir canavar olduğunu düşünün. Geceleri uyurken onun hırıltılarını duyuyor hatta bazen sırtınızı döndüğünüzde dolabınızdan çıkıp odanızda bir kaç adım atıyor bile olabilir. Canavarı öldüremiyorsunuz ama onun orada kalması gerektiğinin de farkındasınız. Bu şekilde üstteki su borularını patlatarak onu evinden kovmayı planlıyorsunuz. Planınızda her şey düşündüğünüz gibi işleyip dolabın içini su basmasına rağmen ortaya yeni bir sorun çıkıyor. Evsiz kalan o korkunç yaratık artık yatağınızın altında. Daha da kötüsü canavarların bile korktuğu canavarlar olduğunu öğreniyorsunuz.

GEÇMİŞTE NELER YAŞANDI

Gears of War serisinin ilk iki oyununu sanırım en iyi bu şekilde özetleyebilirdim. Yer altından çıkıp bütün dünyayı bir savaş alanına çeviren, koca şehirleri bir anda yer altına çeken Locust'u açıklamanın mantıklı bir yolunu bulamıyorum çünkü. Hollow adı verilen yer altı tünellerini çökerten kaslı ikilimiz Marcus ve Dom Locust ırkının çoğunu boğarak işlerini bitirmesine rağmen, geriye kalan canavarların tamamının yüzeye çıkması problemiyle karşı karşıya kalıyor. Bu noktada hem insanlığın hem de Locust'ların kaynakları tükenme noktasına gelmişken artık geriye sadece iki tarafında bütün kaynaklarını kullanacakları tek bir büyük savaş kalıyor.

Gears of War 3, ikinci oyundan yaklaşık 18 ay sonra geçiyor. İnsanlık aldığı ağır yaralara rağmen Locust'u oldukça zayıflatmıştır ama Jacinto'nun çökertilmesi gibi radikal kararları, Coalition of Gears ve sivillerin büyük oranda arasını açmış durumda. Koalisyonun çoğu üssü ya yıkılmış ya da değişen jeografik yapılar tarafından kullanılamaz hale geldiği için karakterler mecburen kendilerini denize çekmek zorunda kalıyorlar. Raven's Nest isimli ve kabaca tasvir etmek gerekirse 2 uçak gemisi ve yüzen hemen hemen her yapının birbirine bağlanmasıyla oluşturulan yapay üsse yerleştirilen kahramanlarımız, burası ve yüzen bir adaya dönüşen Sovereign şehri arasında mekik dokuyorlar.



OGZ CASTİNG AJANSI



Aman efendim kimleri görüyoruz, kimleri görüyoruz. Sayın Sinan Akkol hoş gelmişler, sefalar getirmişler. Ama hakikaten bizi yerlere düşürdünüz sayın Akkol, nasıl farkettiniz bu benzerliği siz?: İşte Peter Molyneux ve ünlü Beşiktaşlı iş adamlarımızdan olan İhsan Kalkavan. Diğer misafirimizse artık misafir statüsünde olmayan Batuhan Hangun. Kendisi Anna ile Cate Blanchett. Akın Kılıçer'e, Şevket Karadağ'a, Can Erkorkmaz'a teşekkürlerimle. Haydi oyungezerler, durmak yok. Ajans başvurusu için: faruk@oyungezer.com.tr





Peter Molyneux - İhsan Kalkavan





Cate Blanchett - Anna Williams



MARIO, İNDİR O ELİNİ!

Bir insan düşünün ki yaşadığı sinir patlaması sonucu önce gidip annesini ayak bileğinden ısırsın (yuh!?), sonra arabasına atlayıp hem yoldaki diğer araçlara hem bir yayaya hem de koca bir ağaca çarpsın, yetmesin arabadan fırlayıp yanında taşıdığı hava tüfeği ile etraftaki arabaların camlarını patlatsın. Bir insanı bu kadar sinirlendiren şey ne olabilir ki? Colorado Springs polisinin raporuna göre James Williams'ın bunları yapma nedeni Super Mario Wii. Nerede ulan bu prenses? Valla ben de sinirleneceğim artık!

ŞCR / Epic Games

İlk olarak 1998'de çıkardıkları Unreal ile beraber parlayan Epic Games, özellikle son yıllarda Unreal motoruyla beraber pek çok oyunda bize göz kırpar hala geldi. Markalaşmış ürünleri dışında, çok fazla oyunları olmamasına rağmen sürekli olarak Unreal motoru Epic Games'in adını fazlasıyla duymamızı sağlıyor.

Unreal (1998)

Gelmiş geçmiş en başarılı FPS'lerden biri olmasına rağmen Half-life ile aynı dönemde çıkma talihsizliğini yaşayan Unreal, dönemine göre harika grafikleri ve senaryosuyla beraber kaçırılmaması gereken oyunlardan biri olarak hala tarihteki yerini koruyor.

Jazz Jack Rabbit (1994)

Rambo'dan bozma bir tavşanın tam olarak nerede olduğunu hatırlayamadığım yerlerdeki garip maceralarını işleyen JJR, Epic Games'in adını duyuran önemli oyunlardan biriydi. Platform oyunları arasında devrimsel bir gelişmeye neden olmamasına rağmen kendine ait büyükçe bir fan kitlesi vardır ki bu deli insanlar yeni bir JJR oyunu için her gün Epic'e mail yağdırırlar.

KANIN SAKLADIKLARI

Gears of War 3'ün tanıtım videosunu sizde bizim gibi ağzınız açık olarak seyretmişsinizdir. Video'daki bölgenin adı Char ve Locust işgalinin başladığı ilk bölgelerden biri. O dönem mevcut olan hükümet yaratıkları Hammer of Dawn ile püskürtmek isterken, zaifyat olarak beraberlerinde şehrin yarısını götürüyorlar ve şehir içinde yaşayan herkesle beraber koca bir kül yuvasına dönüşüyor. Ardından Dom'un sakallı yeni hali karşılıyor bizi. Eskiden bildiğimiz, sevdiğimiz sempatik Dominique gitmiş, yerine değer verdiği her şeyi kaybetmenin bilinciyle ölümü bile hoş karşılayan bir karakter gelmiş durumda. Videoda çıkan Anya'yı ise zaten daha önce gördünüz. Belki tanımamış olabilirsiniz çünkü kendisi ilk iki oyun boyunca Marcus ve Dom'a telsiz yoluyla destek veriyordu. Savaşın her safa yayılması onunda yavaş yavaş bir savaşçıya dönüşmesine neden oluyor.

PENDULUM SAVAŞI

Trailer'ı bir kenara bırakara konuşmaya devam edelim; Bir kere artık karşımızda sadece Locust'lar yok. Imulsion denilen sıvının suya karışması sonucu, beklendildiği üzere su altında kalan Locust'ların tamamı boğulmuyorlar. Bazıları Imulsion sayesinde bambaşka bir varlığa dönüşüyorlar. Locust'lar barbar ve ölümcül olmalarına rağme, silah kullanabilecek kadar medeni ve gerektiğinde taktiksel davranabilen yaratıklarken, Lambent adı verilen bu yeni tür plansız ve gördüğü hemen hemen herşeye saldıran canavarlar olarak karşımıza çıkıyorlar. Bu arada Cole ve Baird'in yerine öykülerini daha çok Gears of War çizgi romanlarında gördüğümüz dişi afet Anya ve hümanist Jace Stratton alıyor. Cole Train ve Baird'in hikayesi de oyunda ayrıca işlenecek. Gears of War 3 ile beraber vaat edilenler arasında daha etkileyici bir senaryo ve yeni silahlar olmasına rağmen benim en çok ilgimi çeken cihaz Silverback isimli mek oldu. Daha çok Avatar filminde görülen cihazlara benzeyen Silverback, iki moda sahip olacak. Ofansif durumdayken hızlıca koşup kollarına konuşlanan Roket atar ve ağır makineli tüfeği kullanan bu muhteşem cihaz, defansif konumda metal paneller çıkararak arkasındaki askerler için güçlü siperlere dönüşebiliyor.

Kimyamız tutuyor mu?



Bildiğimiz kas. Gears of War'da en çok göreceğiniz element kas olacak çünkü.





Evil Dead'in Ash'inin GEoW serisine ilham kaynağı olmadığını duyarsanız kesinlikle inanmayın yalandır.





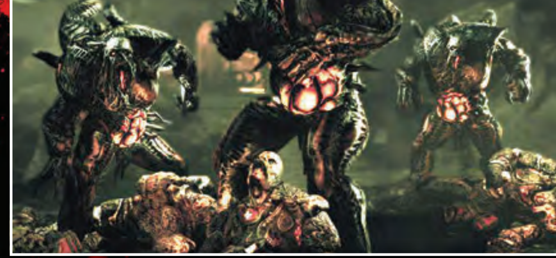
Oyunda tek bir bölüm sular arasında geçiyor olmasına rağmen, Gear koalisyonunun dağılması ve ortada yasa namına hiçbir şeyin kalmamış olması size Gears of War 3'ün gidişatı hakkında biraz fikir verebilir.





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Epic Games
Çıkış Tarihi: 2011 Nisan
Platform: Xbox 360
Web Sitesi: www.epicgames.com



Locust'lar sizi rahatsız ediyorsa Lambent'ler büyük ihtimalle kabuslarınıza girecek

Nisan 2011'de çıkacak Gears of War 3'ün serinin ilk iyi oyununda olduğu üzere muhteşem bir yapım olmaması için hiçbir mazereti yok. Getirilen yenilikler iyi işlenir ve oyunun kalitesini bozmayacak şekilde eklenebilirse pek çok oyunun bundan yıllar sonra bile konuşacağı bir yapımla karşı karşıya kalacağımız neredeyse kesin gibi.



TÜKETİM TOPLUMU

Bu Amerikalılar iki konuda çok başarılılar, biri para kazanmak, diğeri kazandığından fazlasını harcamak. Newzoo'nun yaptığı araştırmaya göre 2009 yılında Amerikalı oyuncuların oyunlara harcadığı toplam para 25 milyar dolar. En yakın takipçisi İngiltere'de harcanan miktarın yaklaşık 4 milyar dolar olduğu düşünülürse ortaya çıkan sonucu "hey maşallah" şeklinde yorumlayabiliriz. Elbette harcanan miktarın bu denli yüksek olmasının nedeni, Amerikalı oyuncuların sayısının yaklaşık 183 milyon kişiyi bulması. Bu açıdan bakınca oyunlara harcanan kişi başı miktarda Fransa, İngiltere ve Belçika gibi ülkelerin gerisinde bile kalıyorlar. Araştırmanın asıl ilgi çekici noktası ise 2009 yılında konsol oyunlarına harcanan paranın PC oyunlarına harcanandan çok daha fazla olması. Amerika'da konsol oyunlarına yaklaşık 15 milyar dolar harcanmışken, PC oyunlarına ise sadece 4 milyar dolar harcanmış. Bu araştırmadan ister konsola özel oyunların satışlarda ne denli önemli olduğu sonucunu çıkarırsınız, isterseniz de "ehe mehe biz korsancıyız ki aga" diyerek aradan sıyrılırsınız, orasını biz bilemeyiz.

KUSURLU STRATEJİ

Bugüne kadar pek çok pazarlama tekniği gördük ama daha önce böylesini hiç görmemiştik. 2K Sports, yeni oyunları Major League Baseball 2010'un tanıtımı için bir yarışma düzenledi ve 60 gün içerisinde kusursuz oyunu (perfect game) başaran ilk oyuncuya 1 milyon dolar vereceklerini açıkladı. Öncelikle beyzbol, Türk spor severlere en ters gelen oyunlardan biri olduğundan kusursuz oyunu bilmeyenler için açıklayalım. Kusursuz oyun, bir atıcının attığı her toptan başarılı bir şekilde puan almasını gerektirir. Rakip vurucu topa bir şekilde dokunursa, atıcı topu atarken hata yaparsa veya rakip oyunculardan biri atış sırasında base değiştirmeyi başarabilirse kusursuz oyun bozulur. Yapımcılar, gerçek hayatta bugüne kadar sadece 18 kez gerçekleşebilmiş bu muazzam başarıya güvenmiş olacaklar ki böylesine büyük bir ödül koydular ortaya. Ancak Wade McGilberry isimli bir oyuncu kusursuz oyunu başararak büyük ödülün sahibi oldu, hem de 90 dakikanın altında bir sürede! 2K Sports'un yardımcı pazarlama müdürü Jason Argent, bu parayı birisinin kazanmasından son derece mutlu olduklarını belirtse de mutlaka hafif hafif "ben nerde yanlış yaptım?" diye mırıldanıyor olsa gerek…





TERAZİNE TIKLADIM
ROCKSTAR

"Oyunlarımızı korsan yollarla oynamayın" diyen firmaların korsan kullandıklarını öğrenseniz tepkiniz ne olurdu? Steam forumlarındaki bir kullanıcının araştırması sonucu ortaya çıkan gerçeğe göre Rockstar, Max Payne 2: The Fall of Max Payne'in Steam versiyonu için Myth isimli korsan bir grubun bulduğu CD gerektirmeden çalıştırma (no-CD crack) uygulamasını oyunda kullanmış. Dijital olarak satılan bu versiyonun CD kullanmadan oynanabilir hale gelmesi gerekli ve bunun için de kullanılan DRM'in kaldırılması lazım. Anlaşılan o ki Rockstar, bunu kaldırmak için uzun uzun uğraşmak yerine hali hazırda kusursuz çalışan bir korsan uygulamaya bel bağlamış. Dostum linkler ölmüş bir ilgileniyer…

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz



1 LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

İŞİN VARDIĞI YER

Lara da döndü ve dolaştı köklerini arcade'de buldu. Uzunca bir zamandır halihazırda Tomb Raider serileriyle uğraşmakta olan Crystal Dynamic'in bu sene içinde çıkaracağı oyun sadece indirilebilir olarak satışa sunulacak ve altı saatlik bir oyun deneyimi sunacak. Serinin diğer oyunlarının aksine izometrik bir bakış açısıyla oynanacak olan oyunda Lara Croft ve Totec adlı bir Maya kabile şefini birlikte yönetiyor olacağız. Oyunu online olarak co-op şekilde mümkün. Zaten anladığımız kadarıyla oyunun bütünü bir co-op deneyimi sunuyor olacak. Elbette ki tek kişi olarak da oynayabileceğiz. Gözümüze çerez olarak görünse de kuşlar bu oyunun çok daha büyük bir Tomb Raider projesinin ön hazırlığı olduğunu fısıldadılar bize.

Resmi Çıkış Tarihi: 2010 sonbahar
Bize göre: Daha da erken gelme ihtimali var



2 STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

HER ŞEYİN FARKINDALAR…MIŞ!

Yapımcıların esas olarak aldıkları senaryo şu: İlk oyunda asi güçlerin önlerini açmak adına Starkiller kendini feda ediyor ve ölüyordu. İkinci oyunda Starkiller, Vader tarafından klonlanıyor ve Kamino'da bir hücrede saklı tutuluyor. Starkiller buradan bir şekilde kaçmayı başaracak ve kim olduğunu aramaya başlayacak. Oyunun genel olarak konsepti bir arayış olarak özetlenebilir. Oyunun yapımcısı Matt Filbrandt ilk oyunda yaptıkları hataların farkında olduklarını ve gerçek Star Wars hayranlarının karşısına bu kez daha anlamlı bir projeyle çıkacaklarını iddia ediyor. Özellikle senaryo ve oynanış arasındaki kopukluklar giderilecek ve oyun filmlerin arka planına daha sadık olacakmış. Oynanışta da hedefleme sistemindeki tüm aksaklıkların giderildiğini söylüyor. Ve ekliyor: "Bu kez Vader'ın neden Starkiller gibi bir riski üzerine aldığını daha sağlam temellere oturtuyoruz."

Resmi Çıkış Tarihi: 26 Ekim 2010
Bize göre: Tarihinde çıkacaktır.



UNLEASHED 2010



3 FABLE 3



KONUŞANLAR: XXX

Peter Molyneux'nün oyunlarına karşı ne kadar tutkulu olduğunu bilirsiniz. Yeni iddiası Fable 3'ün bir video oyununda gelmiş geçmiş en iyi cast'a sahip olması. Aslında pek de haksız sayılmaz, tiyatro kökenli ünlü İngiliz oyuncular John Cleese ve Stephen Fry yeni Fable'ın kadrosundalar. Gayet ağır isimler. John Cleese kahramanın uşağını seslendirirken, Stephen Fry da daha önceki rolü Reaver olarak geri dönecek. Molyneux şöyle ekliyor ardından, "cast'ın başarısı sadece yıldızların gücünde değil. Onları geleneksel bir şekilde stüdyoya tıkıp diyaloglarını okutmadık. Daha önce hiç denemediğimiz şeyler denedik bu kez. Mesela John'a dedik ki 'eğer oyuncu şöyleyse, sen nasıl tepki verirsin?' ortaya çok ilginç sonuçlar çıktı."

Resmi Çıkış Tarihi: Bu yılın son çeyreği
Bize göre: Yeni yıl oyunlarından biri olacak.

4 MAFIA II

DERGİCİLİĞİN PARLAK ZAMANLARI

Oyunla ilgili heyecan verici detayları zaten sürekli duyuyoruz. Bu seneki GDC'de (Oyun Geliştiricileri Konferansı) oyunu deneyenler, en güçlü buldukları yanın dramatik yapı ve doku itibariyle 1950'lı yılların yansıtılması olduğunu söylediler. Tamam, açıklıyoruz. 2K Games Playboy dergisiyle bir anlaşma yapmış ve 50'li yıllardan tam elli adet Playboy dergisini okunabilir şekilde oyuna eklemiş. Oyunun içeriğine artık kimse laf edemez.

Resmi Çıkış Tarihi: 27 Ağustos 2010
Bize göre: Küçük bir ihtimal de olsa sonbahara kalabilir





5 MEDAL OF HONOR

KAPALI BİR KUTU

Medal of Honor serisi baştan başlarken en merak edilen soru oyunun basit bir Modern Warfare kopyası mı olacağı, yoksa türe birtakım yenilikler mi getireceği. Baş yapımcı Greg Goodrich'in iddiası Medal of Honor'ın Tier 1 operasyonlarını ele alırken şimdiye kadar görülmüş en gerçekçi askeri operasyon oyunlarından birini gerçekleştirecekleri yönünde. "Tüm o harita ve balistik çalışmaları boşuna değil" diyor Greg ve ekliyor "Ama eğlenceden asla vazgeçmedik."

Resmi Çıkış Tarihi: Belli değil
Bize göre: Bu yılın sonlarına doğru çıkma ihtimali yüksek.



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.

CALL OF DUTY BLACK OPS

YAŞASIN SOĞUK SAVAŞ!

-BURAK AKMENEK

İkinci Dünya Savaşı temalı oyunlara artık hepimizin doyduğu kesin. Gerçi Treyarch'ın yapmış olduğu Call of Duty: World at War hem tek kişilik oyun senaryosu hem de çok kişilik oynanışıyla tüm oyuncuları son derece tatmin etmişti. Açıkçası bu oyunun çok oyunculu modunun Call of Duty: Modern Warfare 2 geldiğinde popüleritesini kaybetmesine karşın hâlâ en iyi FPS modlarından birisi olduğu kesin. Hatta World at War'un daha iyi olduğunu bile rahatlıkla söyleyebilirim. Bu kadar başarılı bir oyuna imza atan Treyarch bu defa bizi FPS oyunları tarihinde çok az işlenen bir zamana, soğuk savaş dönemine götürüyor.

BU DÖNEMDEN ÇOK MALZEME ÇIKAR

Soğuk Savaş dönemi Amerika ve Rusya arasındaki kutuplaşma sonucunda dünyanın her an diken üstünde durduğu ve kafamızın üzerinde nükleer füzelerin uçuşacağını rahatlıkla hayal edebildiğimiz bir zamandı. Hatta bu dönemde uçan füzeleri yok edip Amerika'yı kurtardığımız bir iki oyun bile anımsıyorum (belki ayaklı oyun ansiklopedisi Sinan bu oyunların adını bile hatırlayabilir). İkinci Dünya Savaşı'ndan hemen sonra başlayan bu dönem çeşitli aralıklarla SSCB'nin dağılışına kadar sürmüştü. Bu dönemi konu alan casus filmleri Hollywood'a herhalde eşi benzeri olmayan bir kaynak sunmuştur. Ama Black Ops. bizi yalnızca Soğuk Savaş Dönemi'yle sınırlamıyor. Oyunun bir noktasında, 1968 senesinde Kuzey Vietnam ve Çin birliklerinin ortak olarak düzenlediği ünlü Tet saldırısı da yer alacak örneğin. Bu saldırı askeri tarih açısından büyük bir ustalıkla tasarlanan ve pratikte değil ama politik alanda zaferle sonuçlanan özel bir saldırı olarak öneme sahiptir. Burada karmaşık şehir içi çatışmalarına dalacağız.

ÇOK ÖZEL BİR BİRLİK

Biz oyunda sıradan bir asker değiliz. CIA'in SOG (Studies and Operations Group) adı verilen özel bir birliğinin üyesiyiz. SOG, tüm CoD oyunlarında görmeye alışık olduğumuz "İstediğin kadar yak yık ama yakalanırsan seni tanımıyoruz" tipindeki aşırı profesyonel birliklerden. Üstelik mühimmat olarak ne talep ederlerse üstleri tarafından parası sorulmadan karşılanıyor. Oyunda pompalı tüfeklerde kullanacağımız Dragon's Breath (Ejder Ateşi) fişekleri bu tip mühimmatın en güzel örneklerinden. Fişekler düşmanları parçalamak yerine zirkonyumla yakıyor! Ne güzel değil mi? Bunun yanı sıra oyuna gelen ikinci bir silahsa crossbow (tatar yayı, arbalet). Bu yay sayesinde düşmanlarımızı sessiz sedasız ortadan kaldırma şansı bulmamızın yanı sıra silahın ikinci özelliğini kullanarak ucunda bomba bulunan oklar atabiliyor ve etrafı bayağı şenlendirebiliyoruz. Aklıma bir anda Rambo serisi geldi nedense. Özel silahların yalnızca bunlarla sınırlı kalmayacağını tahmin ediyorum ama şimdilik elimizde başka bir ipucu yok.

İNGİLİZLER OLMADAN CoD EKSİK KALIR

Oyunda yalnızca Amerikan askerlerini değil İngiliz SAS'leri de yönetebileceğiz. 1980 yılında Londra'da yaşanan ünlü İran konsolosluğu baskınını belki bir yerlerde okumuşsunuzdur. Ayrılıkçılar tarafından işgal edilen konsolosluk SAS komandoları tarafından yapılan bir operasyonla temizlenmişti. Tüm operasyon basının gözü önünde gerçekleşmişti ve o tarihte İngiliz komandolar belki de hiçbir zaman olmadıkları



ŞCR / Treyarch

Tüm Spiderman oyunlarını yapmış olmalarına karşın eski oyuncular Treyarch'ı Die by the Sword, yeniler ise Call of Duty: World at War ile hatırlayacaktır.

Die by the Sword Kılıç sallayıp düşmanları kesebildiğimiz ve fizik motoruyla bizi bizden alan bir oyundu. Özellikle çok oyunculu moddaki düelloları ve savaşırken parça parça lavlara düşerek küçülen arenaları bize unutulmaz anlar yaşatmıştı.

CoD: World at War Modern Warfare 2 çıkana kadar tüm oyuncu topluluğunun buluştuğu enfes bir oyundu. CoD oyunları tarihinde ilk üçe girecek ve şimdilik oradan çıkmayacak tek yapımdır.

1- İkinci Dünya Savaşı'ndan Soğuk Savaş dönemine sıçrama yapmak, kullandığımız araçları da değiştiriyor haliyle.

2- Black Ops'la ilgili tonla beklentimiz arasında en büyüğü, buna benzer sinematik anlar yaşatan sağlam bir atmosfer.







"Takımda ben diye bir şey yoktur" kuralı bu oyunda geçerli değil. Her Spec Op kendi bacağından asılır.

kadar çok haberin başlığı olmuşlardı. Treyarch burada da geleneği bozmuyor ve hem Amerikalılara hem de İngilizlere yer veriyor. Acaba 1980'de gerçekleşen bu olay oyuna aktarılırken şu ünlü Captain Price'ımız da bir yerlere sıkıştırılacak mı merak ediyorum. Tahmin hakkımı "yüzde 70 ihtimalle olmayacaktır" şeklinde kullanmak istiyorum ama öte yandan da Captain Price Activision'ın oyunlarının kadrolusu.

Düşman bu defa Ruslar ve çevresindeki destekçi ülkeler olduğundan, bu güruh kötü tarafı temsil ediyor. Evet, tabii ki tek düşmanımız Ruslar değil, tüm komünist blok ve onun destekçileri olacak. Dolayısıyla da oyundaki görevler bizi Güney Amerika, Küba gibi ülkelere de götürecek. İşin daha keyifli kısmı, önceki 2. Dünya Savaşı CoD'larına kıyasla bu defa teknolojinin daha fazla geliştiği bir döneme gittiğimizden helikopter kullanıp etrafı dağıtabilecek olmamız. Burada kastım bir helikopterin yalnızca mini gun'ını kullanmak değil. Tıpkı basitleştirilmiş bir simülasyon gibi helikopterin kendisini kullanıyor olacağız. İçinizden acaba oyun minik bir *Battlefield* olma yolunda ilerliyor mu diye sor- >>

Tet Saldırısı Nedir?

Vietnam Savaşı sırasında Kuzey Vietnam ordusu tarafından yapılan bu saldırı aynı anda yüzden fazla şehir ve kasabada eşgüdümlü olarak başlatılmıştı. Buradaki amaç halkı isyana teşvik ederek bir ayaklanma başlatmaktı. İlk başta ne olduğunu anlamayan Güney Kore ve Amerikan birlikleri daha sonra savaşı kontrol altına alarak düşmana kat be kat zayiat verdirmişti. Saldırıya adını veren Tet Nguyen Dan ise Vietnam'da kullanılan ay takvimine göre yeni yılın ilk ve Vietnam'ın en önemli tatil günüydü. 80.000 Kuzey Kore ve Viet Kong askeriyle başlatılan bu saldırıda Hue Muharebesi sırasında binlerce sivil katledilmişti. Khe Sahn'daki Amerikan üssünün etrafındaki çatışma iki aydan daha fazla süre devam etmişti. Sonuçta komünist birlikler geri püskürtülmelerine rağmen bu ölçüde yapılan bir saldırı Amerikan kamuoyunda şok etkisi yaratmıştı. Sonuçta Amerika ve müttefikleri bir taktik zafer elde etseler de politik açıdan zafer Kuzey Vietnam'ın olmuştur.






Treyarch ekibinin Infinity Ward'dan epey bir şeyler öğrendiği kesin.

Matrix benzeri ağır çekim sahnelerle düşmanlarımızı indirmek eskimeye başlayan bir numara ama artık Call of Duty atmosferinin de bir parçası olacak.

>> duğunuzu duyar gibiyim. Ve bu gayet yerinde bir soru. Ama bu kadarıyla da kalmayacağız. Oyunun bir yerinde bir SR-71 Blackbird casus jetine atlayıp yerdeki birlikleri yönlendireceğiz (bu uçağı bilmiyorsanız kesinlikle internetten araştırıp görsellerine göz atmanızı öneririm). Bunun yanı sıra yaya olarak savaşırken helikopter veya uçak çağırıp hedef göstererek oranın ateş altına alınmasını emredebileceğiz. Eee SOG olmak böyle bir şey işte. Her yerde bizim emrimiz demiri kesecek. Özetle oyun bizi yalnızca operasyondan operasyona koşuşturmayıp savaşın her yerinden biraz tat almamızı sağlayacak.

SESSİZLİK LÜTFEN

Her ne kadar etrafı yakıp dağıtmaktan çok keyif alsak da oyunun gerçekçiliği açısından birçok görevde sessiz hareket etmemiz gerekecek. Vietnam'da ayakları suyun içinde kalan kulübelere elimizde bir tek bıçakla sokulup işimizi halletmeye çalışacağız. Aynı şekilde Ural Dağları'nda kar fırtınaları bizi koruyacak. Bu kısımlarda oyunun atmosferi daha ön plana çıkacak. Zira dinamik ışıklandırma ve hikâye anlatımının parlayacağı kısımların buralar olduğunu yapımcılar bizzat söylüyor. Ayrıca artık oyunda daha esnek hareket edebileceğiz. Suya dalabilecek ya da iple sarkıp binalara giriş yapabileceğiz. Atmosferi güçlendirmek adına eklenen bir diğer yenilik de şimdiye kadar hiçbir oyunda konuşmayan karakterimizin bu kez bir sese kavuşacak olması. Yani savaş esnasında biz de bir şeyler söylüyor olacağız. Dilerim burada bir sürü tekrardan oluşan, alakalı alakasız her ortamda aynı tonlamayla söylenen kısır bir konuşma metniyle sınırlı kalınmaz. Son olarak, Matrix benzeri ağır çekim sahnelerle düşmanlarımıza kurşun yağdırabileceğimizin müjdesini de verelim.

ÇOK OYUNCULU MODDA NE VAR NE YOK?

Bu kısımla ilgili elimizde çok veri yok ama olanları şöyle sıralayalım:
Hem alışık olduğumuz çok oyunculu modda hem de bir arkadaşımızla beraber (co-op) oynayabileceğiz.
Oyunda araçları kullanabileceğiz ama burada bizi birtakım sürprizler bekliyor olacak. Tek bildiğimiz World at War'dan farklı olacağı.
Oynanabilir farklı bölümlerden oluşan bir dedicated co-op sunucu sistemi olacak.
Çok sevilen Nazi zombileri avlama modu sorulduğunda Treyarch konuyu değiştiriyor. Yani ne var diyebiliyoruz, ne de yok. Muhtemelen gelecek talebin büyüklüğüne göre karar verilecek.
Oyuncuların arkadaşlarıyla aynı sunucuya girebilmesi için eşleştirme sistemi bir öncelik sıralaması yapacak. Böylelikle arkadaşlarımızla beraber daha çok oyun oynayabileceğiz ve bunun için özel bir çaba göstermemiz gerekmeyecek.
Oyundaki bazı bölümler aynen çok oyunculu modda da oynanabilecek.
Kendi sınıfınızın dış görünüşünü dilediğiniz gibi değiştirebildiğiniz ve çok oyunculu modda kullanabildiğiniz bir karakter yaratma ekranı olacak.
Anlayacağınız Treyarch burada oyunu rakiplerinin çizgisinden ayırmak için sağlam fikirlerle geliyor. Bence bu oyunun çok oyunculu modu hem *Call of Duty: Modern Warfare 2*'yi hem de *Battlefield Bad Company* 2'yi süpürecek.

İran Konsolosluk Baskını

Filmlere de konu olan 1980 yılındaki İngiltere İran Konsolosluğu baskını birçok açıdan ilginç olaylarla doludur. Öncelikle konsolosluğu basan güçler yine ayrılıkçı İranlılardır. Uzun süren sonuçsuz görüşmeler akabinde SAS komandolarının saldırı yapması kararı alındığında ise bambaşka bir evre başlamıştır. Tarihte belki de ilk defa bir özel tim baskını basının gözü önünde gerçekleştirilmiştir. Burada komandolar yayını yapan kuruluştan, teröristlerin onları televizyondan izleyeceklerini hesaba katarak yayını yarım dakikalık bir gecikmeyle vermesini istemiştir. Yani TV yayını da teröristlere karşı bir taktiksel silah olarak kullanılmıştır. Teröristlerden birisi ise SAS komandoları eşliğinde tahliye edilen rehinelerin arasına karışmaya çalışmış fakat rehinelerin ihbar etmesi üzerine kıskıvrak yakalanmıştır. Terörist, bir SAS komandosu tarafından muhtemelen öldürülmek üzere konsolosluğa geri götürülürken komandonun basının orada olduğu konusunda uyarılması üzerine tutuklanmıştır. Zaten operasyondan kurtulan tek terörist de budur. Sonuçta saldırı sırasında 1 rehine öldürülmüş, 2'si yaralanmış 5 terörist ise öldürülmüştür. SAS komandolarının biri içeriye girerken önceden atılan gaz bombasının perdeyi tutuşturması sonucu hafif yanıklar almasına karşın operasyonu sürdürmüştür. Komandoların can kaybı yoktur.







KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Activision
Çıkış tarihi: 9 Kasım 2010
Platform: PS, PS3, XBox 360, Wii, Nintendo DS
Web Sitesi: www.callofduty.com/blackops

2010 OYUNLARI KAPIMIZDA



HAZIRLAYANLAR: ERCE GÜVEN, KAAN ALKIN, YIĞITCAN ERDOĞAN

Ekonomik krizin oyun piyasasındaki etkisini neden 2010'da görüyoruz biliyor musunuz? 2007-2008 yıllarıda hemen hemen bütün firmalar yeni projelere başlamaktan ve para yatırmaktan kaçınıp, sadece ellerindeki oyunları piyasaya çıkartmaya odaklandılar. Ortalama bir oyunun yapım sürecinin 2,5 – 3 yıl sürdüğünü gözönüne aldığımızda ise, bu "yeni projeye girme çekingenliği" tam da içinde bulunduğumuz aylarda bir oyun kıtlığı yaşamamıza sebep oluyor.

Yine de durum o kadar da vahim değil. Ve işin güzeli 2010 sonuna kadar da sürmeyecek bu gidişat. Starcraft 2, Mafia 2 çoook uzun zamandır beklediğimiz bomba gibi oyunlar hemen kapımızda! Üstelik bunların ardında Bulletstorm, Spec Ops gibi sessiz ve derinden gelen sürpriz oyunlar da gizli!

Bu dosyamızda bu günden 2010 sonuna kadar çıkacağı kesin olarak açıklanmış oyunlara bakış attık. Ve gördük ki, bize yine uykusuz geceler çıkmış piyangodan!



Star Wars Force Unleashed 2

PS3, 360, Wii 29 Eylül

2008 yılının son çeyreğinde piyasaya çıkıp toplamda 7 milyonun üzerinde, inanılmaz bir satış rakamı yakalayan Starkiller yeni macerasıyla karşımıza çıkıyor. Darth Vader'ın gizli öğrencisi olarak tanıştığımız Starkiller gerçek kimliğinin ve sevgilisi Juno Eclipse'in peşinden maceradan maceraya koşuyor. Darth Vader'sa Starkiller'ı klonlamak ve yenilmez bir Sith Savaşçısı yaratmak için eski öğrencisinin peşine düşüyor. FU2, Star Wars Episode III ve Episode IV arasında geçen önemli olayları baştan şekillendirirken daha iyi bir hedef sistemi, animasyonlar, kombolar, yeni güçler, daha fazla bulmaca, kostüm ve Wii versiyonunda 4 kişilik çok oyunculu moduyla geliyor. Peki neden bu ağızla yazılıyor bu yazı? Çünkü Starkiller 30 yıllık Saga'nın canına okurken bu sefer saflarına Yoda'yı da davet ediyor. İlk oyundan çok daha rafine, daha çok elden geçirilmiş ve daha özenli olarak karşıma çıkacağından emin olduğum oyunun yine milyonlarca satacağına da eminim. İki elinde birer ışın kılıcıyla sahneye çıkan Starkiller'ın FU2'sinin en azından vasatın üstünde bir aksiyon oyunu olarak çıkmasıysa tek dileğim. Floresanla adam dövmek eğlenceli değil çünkü.







Mafia 2

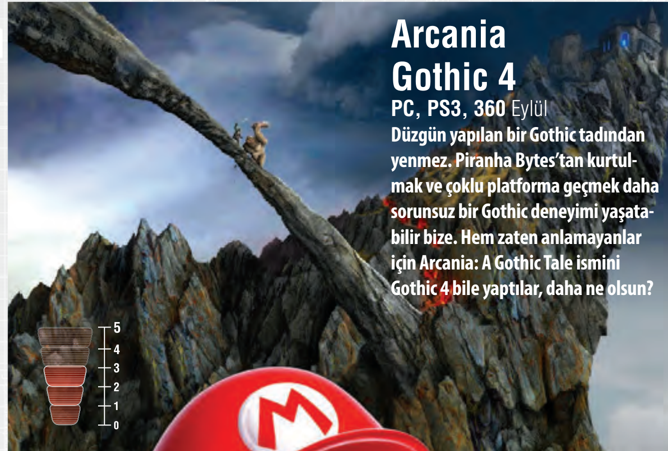
PC, PS3, 360 27 Ağustos

Hikâye anlatma ve canlı şehirler yaratma becerisi sadece Rockstar'a özgü sanıyorduk; en azından bazılarımız. Ancak Mafia II'nin son halini gördükten sonra fikrimiz bir hayli değişti. Vito Scaletta'nın gözlerinden yansıyan Empire Bay manzaraları "yeni bir GTA doğuyor" dememize yetti de arttı bile. Sicilya asıllı Vito'nun belki de en büyük özelliği, bu büyük ve canlı şehrin zaten bir parçası olması. Kendi evimizi ve arabamızı alabildiğimiz, karıştığımız olayları seçebildiğimiz ve seçimlerimizle şehrin diğer sakinlerinin hayatını ciddi şekilde etkileyebildiğimiz bir dünya sunacak Mafia II. Eşkâlimizi aldıklarında bir daha kolay kolay unutmayacakları, artık sadece hikâyeyi değil yaptığımız her hareketi gözden geçirmemiz ve planlamamız gereken bir dünya bu. Suç işlemeden önce durup bir daha düşünmemiz gerekecek. İlk oyunun devamı niteliğinde olduğu söylense bile bizi yepyeni bir Mafia'nın beklediği kesin. GamesCom'da oyunu gördükten sonra da dediğim gibi, yeni GTA geliyor!

APB

PC, 360 29 Haziran

İçerik çeşitliliğinde sınır tanımayan, kaçanların ve kovalayanların olduğu bu "çete ve suç" DVO'sunu kendi gözlerimizle görmemiz gerek. İyi ki kendi yaptığımız içerik için para ödeme saçmalığını rafa kaldırdılar, yoksa özel yapım alet edevatla dalacağımız ilk adamlar yapımcılar olurdu.



Arcania Gothic 4

PC, PS3, 360 Eylül

Düzgün yapılan bir Gothic tadından yenmez. Piranha Bytes'tan kurtulmak ve çoklu platforma geçmek daha sorunsuz bir Gothic deneyimi yaşatabilir bize. Hem zaten anlamayanlar için Arcania: A Gothic Tale ismini Gothic 4 bile yaptılar, daha ne olsun?



Vanquish

PS3, 360 Aralık

Derim ki Resident Evil, derim ki Shinji Mikami... Ve sorarım, bundan yeni bir efsane doğar mı? Gears tarzı oynanışı (kat be kat hızlısı), dev gibi düşmanları, bullet-time modu ve siperde tüttürülen cigarasıyla yeni bir efsane doğar, evet!



Enslaved

PS3, 360 Aralık

Heavenly Sword'u yapanlardan iyi oyun, 28 Gün Sonra'yı yazandan iyi senaryo, Andy Serkis'ten de harika Gollum çıkar. Hele ki insan etkisinden arınmış "kıyamet sonrası" ortamın tadı damağımızda kalabilir. Bu dördünü bir araya getiren oyunsa beklenir.



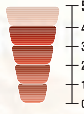
Super Mario Galaxy 2

Wii 11 Haziran

Ne denebilir ki? Bu Mario ve Mario yaptığı işin her zaman en iyisi. Yeni power-up'lar, Yoshi, yeni gezegenler ve yeni boss savaşları… Yani SMG'nin iki katı = SMG 2. Her devam oyunu böyle olsa ya?

Bulletstorm

PC, PS3 360 Aralık





Gözlerinizi kapatın ve Painkiller'ı hatırlayın. Üstüne Gears of War düşleri kurmaya başlayın. İkisini birbirine karıştırdıktan sonra üstüne biraz da Unreal serpiştirin. Tarifimiz neredeyse hazır. Son olarak, aklınıza gelen en beyinsiz FPS oyunu düşünmenizi istiyorum; umarsızca, kan ter içinde kurşun yağdırdığınız bir FPS. Altına Epic Games ve People Can Fly'ın imzasını atın. Karşınızda Bulletstorm! Uzay korsanı Grayson Hunt'ın, askeri bir kurum olan Federasyon'dan atılmasıyla başlıyor olaylar. Federasyon'a düşman olan Hunt'ın gemisi bir çarpışma sırasında Stygia gezegenine çakılıyor. Bir zamanlar turistlerin uğrak mekânı olan Stygia, çürümeye yüz tutmuş bir cennet haline gelmiş. Türlü düşman, türlü yaratık ve oyunun odak noktası devasa boss kapışmalarıyla kaynıyor. Oyundaki asıl özellik olan skill shot kombo sistemi düşmanlarını en artistik şekilde temizleyeni ödüllendiriyor. "Düşmanı kendine çek, havada tekmeyi yapıştır, yere düşmeden headshot'ı patlat." Oynama süresi, senaryonun ağırlığı vb konularda bir fikrimiz yok henüz. Ama önümüze gelene en karizmatik tekmeyi atmak için şimdiden sabırsızlanıyoruz. Çünkü oyunun grafikleri de, skill shot kombo sistemi de iştahımızı kabartıyor.





Deus Ex: Human Revolution

PC, PS3, 360 24 Eylül

Önceki tüm Deus Ex oyunlarını alın, üzerine yeni bir sağlık sistemiyle dört parçaya bölünmüş mekanik augmentation sistemleri ekleyin. İşte karşınızda Human Revolution. Gerçekten de bir devrim mi? Göreceğiz.

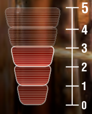




Singularity

PC, PS3, 360 25 Haziran

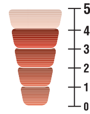
Önünüzde boşaltılmış bir fıçı var, fakat size dolusu gerek. Tekrar dolu hale getirmek için, zamanı geri saracaksınız Singularity'de. Geri veya ileri sarmak veya sabitlemek; yani tüm mesele zaman olacak.



Gray Matter

PC, 360 Ekim

Gabriel Knight'ın tasarımcısından 2010'un adventure bombası geliyor. Acayip güzel görsel tasarımı ve Jane Jensen'in sihirli kaleminden çıkan senaryosuyla Gray Matter'da ölü karımızın bizi neden ziyaret ettiğini araştıracağız (ki bu aslında kulağa pek mantıklı gelmiyor, bırakalım uyusun).





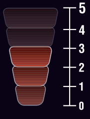


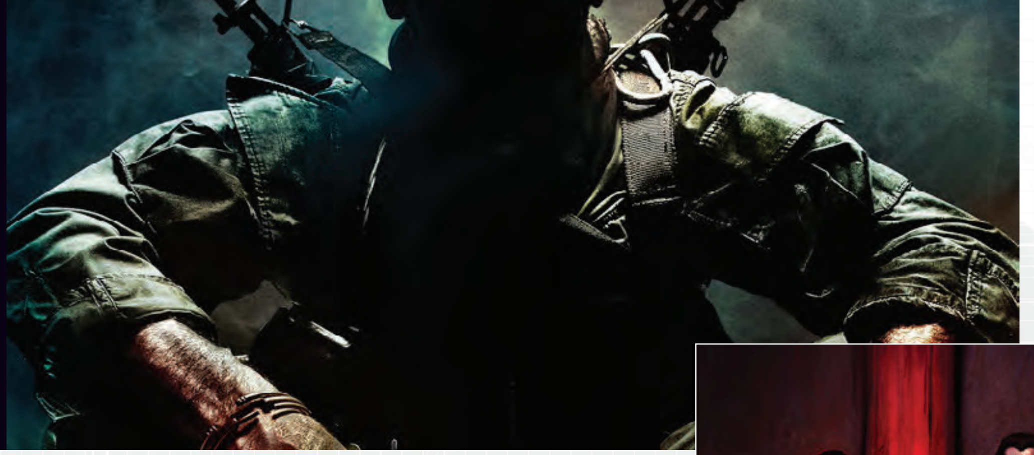
Metal Gear Solid: Peace Walker

PSP 18 Haziran

Yalnız bir adamı dört kişilik görevlere verirseniz ne olur? Farklı özelliklere sahip Snake'lerle omuz omuza görev bitirin ve bu sırada MGS'nin gerçek devamını izleyin. Daha ne ister ki insan?





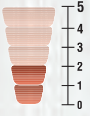


Call of Duty: Black Ops

PC, PS3, 360 12 Kasım

CoD bu defa Soğuk Savaş'ı konu alıyor. Heyecan verici multiplayer modları ve çarpıcı hikâyesi sağ olsun CoD'luğundan hiçbir şey kaybetmeyecek... Infinity Ward dışında tabii.





Quantum Theory

PS3, 360 9 Kasım

Bu oyun için söylenecek tek şey, artık PS3 sahiplerinin Gears of War'a imrenerek bakmak zorunda kalmayacakları. Tek fark Filena isimli bir dilber ve steroid dolu bir amcayla birlikte yola çıkıyor olmanız.



StarCraft II: Wings of Liberty

PC 27 Temmuz

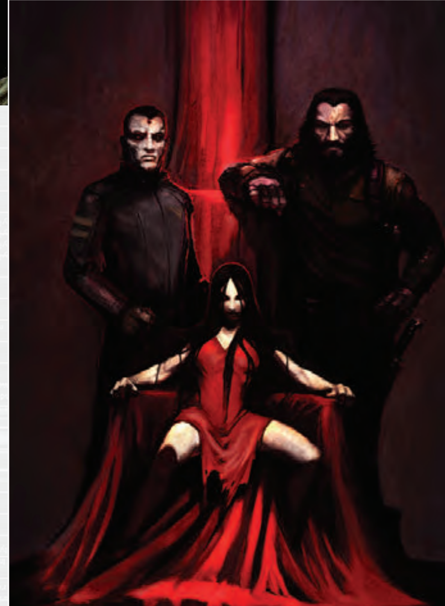
Biz bir tane istiyorduk, o üç parça halinde geldi. Bizi en çok heyecanlandıranıysa en yakın zamanda çıkacak olanı. Wings of Liberty, inanılmaz şekilde geliştirilmiş bir oynanış ve inanılmaz kullanışlı bir editörle efsane olmak için geliyor.



Test Drive Unlimited 2

PC,PS3,360 21 Eylül

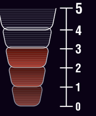
"Seks Satar." TDU2 de satacak çünkü arabalar seksi, mekânlar seksi ve haliyle kızlar da öyle. Aman dikkat! TDU2, online yarışabildiğiniz devasa haritasından daha büyük(!?), sayısız arabasından daha fazla bikinili hatun içeriyor.



F.E.A.R. 3

PC, PS3, 360 Aralık

İkinci oyundaki Michael'a hiç ısınamamış, Fettel'in pisliklerini özlemiştik. Yeni oyunda Point Man'imize kavuşup sevgili annemizi haklamak için şeytan kardeşimiz Fettel'le co-op takılacağız. Ama baştan uyarayım, havalandırma boşluğuna falan girmek gerekirse co-op dinlemem kaçarım.







Crysis 2

PC, PS3, 360 10 Aralık

Art arda yaşanan felaketler yüzünden sarsılan insanlık parçalanmanın eşiğine geldi. İnsanlar kendi sorunlarıyla baş edemezken, uzaylılar bu kez dünyayı istila etmek yani insanlığa son darbeyi vurmak için geri geldi. New York'un çehresi, tarihinde hiç bürünmediği bir görüntüye büründü. Düşmanla çarpışan herkes ya öldü ya da ölmeyi bekliyor. Kaçmayı başaransa çok çok az. Ordunun gücü ve teknolojisi istilanın önünde duracak kudrette değil. Ölümün kol gezdiği bu beton ve çelik ormanında hayatta kalmak için bir askerden çok daha fazlası olması gerek.

Crytek, Crysis'le ormanları fethettikten sonra şimdi de şehre inmeye karar verdi. Cryengine 3'le grafik teknolojisini baştan tanımlarken, nanoteknolojiyi geliştirmeyi de unutmadı tabii. Eskisinden daha güçlü düşmanlara karşı elimizde daha güçlü bir silah var artık, Nanosuit 2. Uzaylılar dünyayı istila ederken Crytek daha önce saldırmadığı bir bölgeye saldırıyor ve Crysis 2 konsollarda da FPS anlayışını yeniden tanımlamak için geliyor.

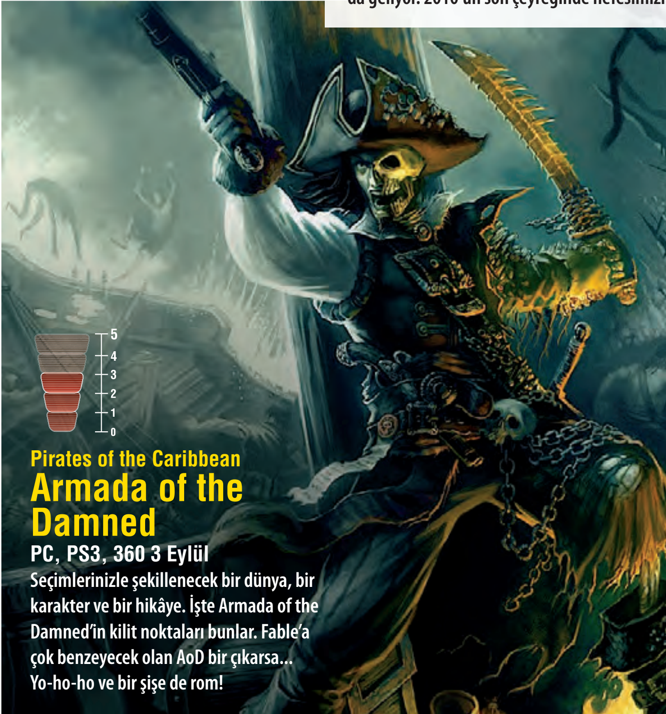


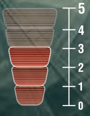


Fallout New Vegas

PC, PS3, 360 Ekim

Çölün ortasında açan büyülü bir çiçek gibi Las Vegas. Işıkların hiç sönmediği, eğlencenin hiç bitmediği, uğursuz çölün ortasında insanların şanslarını aradığı umut şehri. En azından bir zamanlar öyleydi. 2280 yılının Las Vegas'ı bambaşka bir halde. Savaştan direkt olarak etkilenmedi yeni Vegas. Binaların büyük bir bölümü yerli yerinde duruyor. Mutasyona uğramış pek fazla canlı yok buralarda. 2280 yılında bambaşka şeyler ifade ediyor Vegas. Birbiriyle savaşan parçalara bölünmüş olsa da hâlâ umut barındırıyor içinde. Ama çölde hayatta kalmak zor, ulak olarak çalışmak da. Özellikle birilerinin öldürmeye çalıştığı bir ulak olmak... Kim ve neden soruları aklımızda dolanırken, her şey çok zor. New Vegas, Fallout 3'ün üstüne inşa ediliyor ve gelişerek güzelleşiyor. Yeni silahlar, özel saldırılar ve animasyonlarla gelişmiş V.A.T.S. geliyor. Fallout 3'te arayıp da bulamadığımız "reputation" sistemi geri dönüyor. Kime ne yaptığımıza artık dikkat etmemiz gerek çünkü artık bunlar hem diyalogları hem de hayatımızı değiştiriyor. Yoldaşlarımızla daha kolay iletişebilmemiz için "Companion Wheel" sistemi de geliyor. Geliyor da geliyor. 2010'un son çeyreğinde nefesimizi tutarak oynayacağımız yeni Fallout geliyor.





Pirates of the Caribbean

Armada of the Damned

PC, PS3, 360 3 Eylül

Seçimlerinizle şekillenecek bir dünya, bir karakter ve bir hikâye. İşte Armada of the Damned'in kilit noktaları bunlar. Fable'a çok benzeyecek olan AoD bir çıkarsa... Yo-ho-ho ve bir şişe de rom!



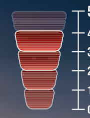


Brink

PC, PS3, 360 21 Eylül

5.000 kişi için ütopya olacakken kalabalıklaşıp 50.000 kişiye distopya olmuş bir şehir, Mirror's Edge'in Faith'i kadar akıcı hareket edebilen karakterler ve ölesiye bir savaş. İşte Brink bu.





Crackdown 2

360 9 Temmuz

Multiplayer modları, geliştirilmiş co-op, daha yükseğe zıplayabilme, daha sert vurabilme, daha girift bir hikâye, daha fazla özelleştirme... Yani kısaca daha fazla Crackdown, Crackdown 2'de.

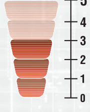
Halo: Reach

360 14 Eylül

Bungie son şarkısını söylerken Halo evreni başa dönüp kilit hikâyesini anlatıyor. Halo 1'in başlangıcından hemen önce bitecek Reach, jetpackleri ve kamuflajlarıyla power-up sistemini de yanında getirecek.



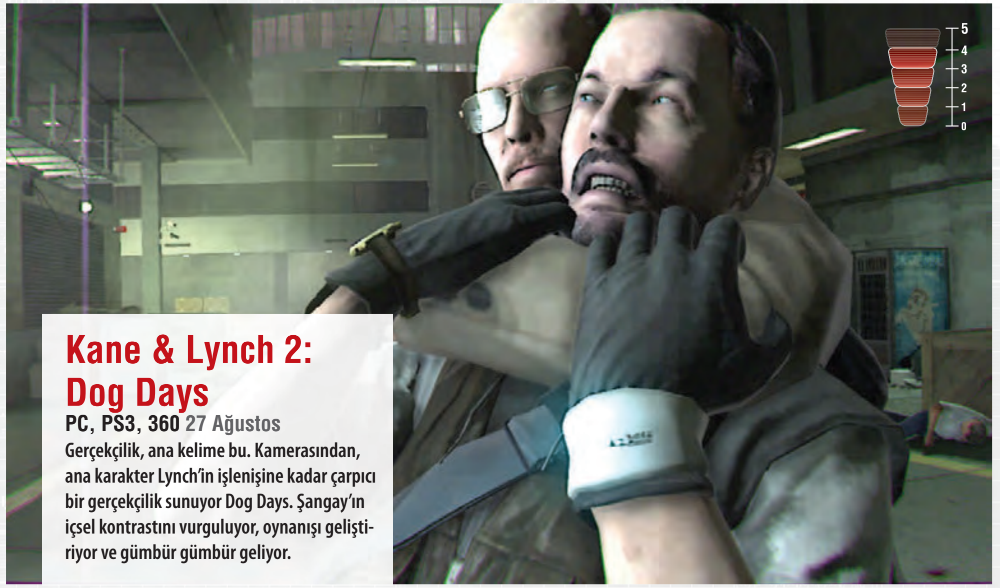




Epic Mickey

Wii 17 Eylül

Mickey için bu sefer en önemli mesele seçim yapmak. Epic Mickey'de tüm olay seçim olacak. Cartoon Wasteland'de kahraman olarak mı tanınacaksınız yoksa bir kavgacı olarak mı? Boya mı yoksa vernik mi? Olay tamamen seçimde bitiyor.





Kane & Lynch 2: Dog Days

PC, PS3, 360 27 Ağustos

Gerçekçilik, ana kelime bu. Kamerasından, ana karakter Lynch'in işlenişine kadar çarpıcı bir gerçekçilik sunuyor Dog Days. Şangay'ın içsel kontrastını vurguluyor, oynanışı geliştiriyor ve gümbür gümbür geliyor.

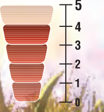


Spider-Man: Shattered Dimensions

PS3, 360 10 Eylül

Bambaşka karakterlere ve stillere sahip tüm Spidey'lerin aynı amaç için bir araya geldiğini düşünün, işte o amaç Shattered Dimensions. Gizlilikçi Noir ya da kombocu Amazing, seçim sizin.





Majin and the Forsaken Kingdom

PS3, 360 Eylül

Tarihi şapşallıktaki golem dostumuzun yüzüne bakmak için bile beklenir Majin. Sahip olduğu Zelda ve Prince of Persia tarzı, co-op desteği ve insanı içine hapseden sanatsal tasarımı da cabası.





Saw 2

PS3, 360 Kasım

İlk oyundan sadece 11 ay sonra çıkacak Saw 2 için söylenecek hiçbir şey yok. Eskinin devamı işte. Sadece tuzaklar yeni, oynanış neredeyse aynı. Tıpkı filmleri gibi oyunun da suyunun çıkarılacağı garanti.





Civilization 5

PC Kasım

Dünyayı kare kare ele geçirmeye, medeniyeti kare kare kurmaya son. Altıgenlerin devri başlıyor! Artık yaptığımız küçük değişiklikler ve oynamalar büyük resme baktığımızda kocaman değişikliklere neden olacak. Altıgenler karelere göre daha basit varlıklar, bu yüzden birimlerimizi hareket ettirirken eskiden gösterdiğimiz dikkatin kat be kat fazlasını sarf etmemiz gerek. Bir birimi, bir adım ileriye taşımak kadar basit bir aktivite dahi bizi düşündürürken, birbirinden hırslı 18 uygarlığın da amacı, aklı başında yapay zekâlarını kullanarak topraklarını genişletmeye çalışmak olacak. Diplomasiyse en zorlu matematik formüllerini gölgede bırakır halde. Şehirler daha zengin, daha güçlü ve kendini savunabiliyorlar. En basit hareketin bile saatlerce hesaplanması gerekebilir ve hiçbir şeyden korkmayan Oyungezerler karşılarında Kanuni'yi görünce ecdadından korktuğunu fark edebilir. Yeniden yazılan oyun motoru görsel olarak da Civilization'ı gerçeğe bir adım daha yaklaştıracak. Elbette bunların hiçbiri henüz olmayacak. 2010'un sonuna kadar beklememiz gerekiyor. Civilization bir gün kendi medeniyetini kuracak, ondan korkarım.

BU OYUNLAR NEREYE KAYBOLDU?

Yapımı süren bir oyunu ne zaman duyuracağın çok önemli bir karar. Erken duyurursan kulaktan kulağa daha çok yayılır, ama hem fikri rakiplere kaptırman hem de oyun gecikirse forumlarda hışma uğraman olası. Geç duyurursan, bu kez istediğin kadar haber olamazsın. Ama bazı oyunlar var ki yıllar önce duyurulmalarına rağmen sırra kadem bastılar. Bizi heyecanlandıracak kadar bilgi kırıntıcıkları gelse de bazen, bazıları sanki buharlaştı. Özellikle Valve'a sesleniyoruz buradan: Alooo, bizim 3 porsiyon Half-Life vardı, ne oldu o? Abicim hikâyeyi bitirmeyi unuttunuz! Left 4 Dead 3'ten önce çıkartıverin şu Episode 3'ü yahu!

1. Half-Life Episode 3
2. Rage
3. The Crossing
4. Elite 4
5. I Am Alive
6. MGS Rising
7. The Agency

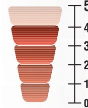


Dead Rising 2

PC, PS3, 360 3 Eylül

"Çok fazla şeye inanmam, ama selobanta inanırım" demişti vaktiyle birileri. Anlaşılan Chuck Green de inanıyor. Aynı anda 6000 zombiyi, birbirine bantlayarak oluşturduğumuz emprovize silahlarla öldürmek? Daha iyisi olamazdı.

Max Payne 3



PC, PS3, 360 26 Kasım

İhanete uğramış ve "kötü"den "berbat"a dönmüş bir Max, aydınlıkların arasında karanlık bir Sao Paulo ve yine dibine kadar çarpıcı bir aksiyon. Ekran görüntüleri parlak olabilir, aldanmayın. Max yine karanlık.



Medal of Honor

PC, PS3, 360 15 Ekim

Modern zamanlar Charlie Chaplin'i yemiş bitirmiş olabilir ama 2. Dünya Savaşı oyunlarına bir hayli yaramış gibi gözüküyor. Kendini gerçekçi bir modernliğe adayan MoH, askeri danışmanlar gözetiminde hazırlanıyor.



R.U.S.E.

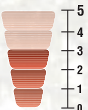


PC, PS3, 360 24 Eylül

RUSE bir strateji oyunu; ama onu diğerlerinden ayıran şey casus taktikleriyle ilerlemesi. Bilgi alın, bilgi saklayın ya da sahte bilgi verin. Bu oyunda poker suratlarınız ve yalanlarınız çok işinize yarayacak.



Two Worlds II



PC, PS3, 360 17 Eylül

Two Worlds her ne idiyse onu alın, üzerine geliştirilmiş oynanış, yeni yetenek ve hareket sistemleri, multiplayer modları ve eşya yaratabilme dahil tonla yenilik koyun. İşte karşınızda Two Worlds II.



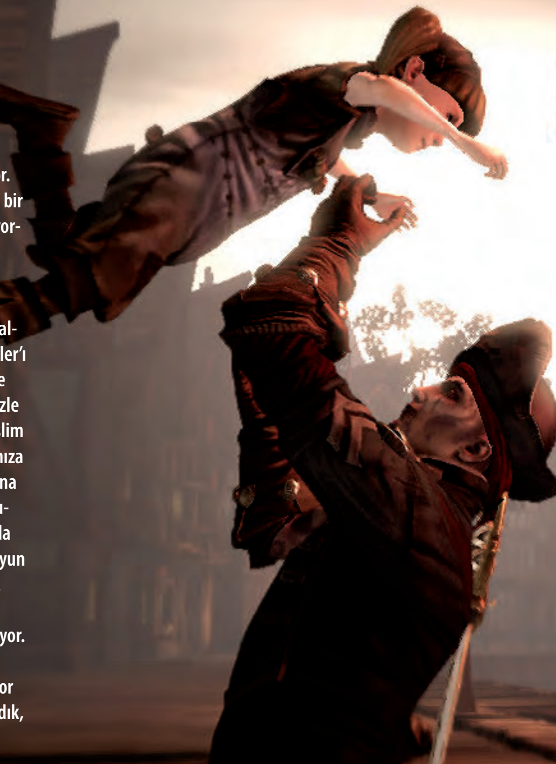
FABLE III

Fable 3



PC, 360
Kasım

Albion'un hikâyesi Fable 2'nin 50 yıl sonrasından devam ediyor. Endüstrinin geliştiği, çevrede fabrikaların ve dumanın olduğu bir Albion var bu sefer karşımızda. Fable 2 hikâyenizi halen saklıyorsanız, zamanında verdiğiniz kararların ağırlığını omuzlarınıza yükleyen bir Albion çıkacak karşınıza. Bowerstone'da başlıyor hikâye, büyüdükçe ülkeyi yöneten zalime karşı diş bileyen bir genç olarak dahil oluyoruz biz de. Peter Molyneux, "Fable 3 krallıkla ve kral olma duygusuyla ilgili, bütün olayı bu" diyor. Spoiler'ı verirken bizi de umutlandırmayı ihmal etmemiş. Kurallarını ve kanunlarını istediğimiz gibi değiştirebileceğimiz, tercihlerimizle şekillendirebileceğimiz bir dünya, daha doğrusu bir krallık teslim ediyor ellerimize. Kendi ellerimizle şekillendirdiğimiz dünyamıza diğer oyuncuları davet etmemize, istedikleri gibi dolanmalarına ve maceradan maceraya koşmalarına izin veriyor. Kimi oyunculara eziyet olan Wheel sisteminden vazgeçip, ileride Natal'la da kullanabileceğimizi umduğumuz "Touch" sistemi sayesinde, oyun dünyasıyla gerçekten etkileşime girmemize de imkân tanıyor. Seviye sistemlerini silip süpürmeyi de ihmal etmemiş. Biz ne yaparsak, karakterimiz ve sahip olduğu silahlar o yönde gelişiyor. Böylece puan peşinde koşturmaya gerek kalmıyor ve hikâyeyi yaşamaya devam ediyoruz. Oyun 2010 sonunda çıkacak deniyor ama bu tarih henüz kesin değil. Biz şimdiden düşüncelere daldık, acaba nasıl bir kral oluruz?



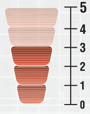


God of War: Ghost of Sparta

PSP Kasım

Chain of Olympus'un yapımcısından, %25 daha fazla oyun süresi ve eskisinden daha etkileyici görseller vaat eden, PSP'ye özel yeni God of War oyunu Ghost of Sparta. İkinci analog kola ihtiyaç duymadan Kratos'un geçmişiyle yüzleşmeye hazırlanın.

Spec Ops: The Line



PC, PS3, 360 Kasım

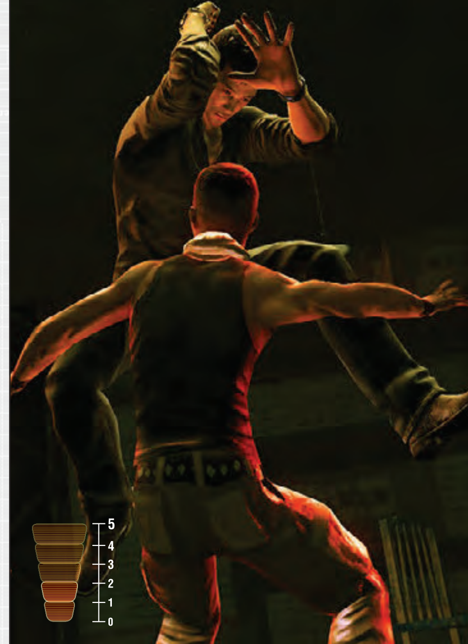
Üçüncü şahıs bakış açısı? Var! Unreal 3 motoru? Var! Gears of War özentiliği? Var! Dubai'de garip bir savaş? Var! Ama silahı kapıp cepheye koşmamız için bundan fazlası gerek. İnşallah kumun etkin rol aldığı oynanış büyük bir fark yaratır diyoruz.



True Crime

PC, PS3, 360 Kasım

Bunun "yalan" olanı da var mı bilmiyorum ama baştan yaratılan bu yeni oyun da öncekiler gibi GTA çakması çıkarsa, kahramanımız Wei Shen'i Hong Kong'un en ücra sokaklarına kadar kovalamak boynumuzun borcu olacak.



EA Sports MMA

PS3, 360 Kasım

Fight Night oynarken kaç kez rakibe "tekme tokat" dalmak istediniz? MMA sadece yumruklarınızla değil tekmelerinizle de rakibin hassas bölgelerine girişmenizi sağlayacak. Yediğiniz yumruklar sizi aptallaştırmaya yetmiyorsa, kontroller kesinlikle bu işi görecektir.



YERİ YERİNDEN OYNATABİLECEK YENİ YETMELER

2010'un bir devam oyunları yılı olacağı çok önceden belliydi zaten. Ama arada yeni fikri mülkler de var kendini gösteren. İşte bizim en umutlu olduğumuz ilk beş:

1. Bulletstorm
2. Epic Mickey
3. Brink
4. Vanquish
5. Enslaved

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *

84 TL DEĞİL

SADECE **50 TL**

* Kasım 2007-Aralık 2008 sayıları dahildir. Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009



HAZİRAN 2009



TEMMUZ 2009



AĞUSTOS 2009



EYLÜL 2009



EKİM 2009



KASIM 2009



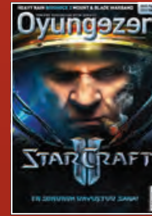
ARALIK 2009



OCAK 2010



ŞUBAT 2010



MART 2010



NİSAN 2010



MAYIS 2010

> **KAPAK:** Super Street Figter IV
> **HEDİYE:** Splinter Cell Conviction & Super Street Fighter 4 Posteri
> **DOSYA:** Bu Oyundan Nefret Ediyorum!
> **İNCELEME:** Splinter Cell Conviction, Monster Hunter Tri, GTA 4 Episodes from Liberty City, Star Ocean: The Last Hope
> **TAM ÇÖZÜM:** Battlefield: Bad Company 2

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

SANDS OF TIME'DAN SONRA PRINCE'İN BAŞINA NE GELDİĞİNİ MERAK EDİYOR MUSUNUZ?

bu ayın gezilesi oyunları

SPLIT SECOND

EN KÖTÜ OLAN KAZANSIN – BERKANT JEFF AKARCAN

Film çekecek olsanız tehlikeli sahnelerde dublör kullanmayı kendinize yedirmezsiniz büyük ihtimal. 40 takla atacağınız sahnede bile arabanın içinde olmak istersiniz, gökdelenin tepesinden ip bağlayıp kendiniz atlamak istersiniz. Ama yine de bu bir seçim meselesidir, kendinizi tehlikeye atmayıp bu işi uzmanlarına bırakmak da seçenekleriniz arasındadır.

Peki ya seçim şansınız yoksa? Bir şeyler kazanmak için her şeyi sizin yapmanız gerekse? Ya da aslında bir dublörseniz? Ve sahneler yönetmenin kontrolünde değil de, diğer oyuncuların, daha doğrusu rakip oyuncuların kontrolündeyse ne yaparsınız? Kaçar mısınız, yoksa sonuna kadar götürür müsünüz?

Oyungezer Motion Pictures sunar: Split/Second Velocity. *Fort Boyard*'dan sonraki en tehlikeli televizyon şovuna hoş geldiniz... Eğer yaşınız yetiyorsa, TV5'te izlemeye doyamadığınız o "aslanlı altın toplamalı" Fransız programını hatırlarsınız. Şimdiki programlar gibi çocuk oyuncağı değildi, Hamdi Bey kutunuzu istemiyor, Acun öküzgözü yedirmiyor, Asuman Krause yarışmacılarla dalga geçmiyordu. Okyanusun ortasındaki o dev kalenin içinde onlarca metre yüksekte ipte ters gidiyordunuz, kapanan duvarların arasından sağlam çıkmaya çalışıyordunuz, aslanlar kafese salınmadan önce maksimum altınla oradan kaçmaya çalışıyordunuz. Tam bir adrenalin pınarıydı yani.

Split/Second'un da ondan aşağı kalır yanı yok. Saatte 200km ile giderken her an tepenize gökdelen inebilir, yolun çökmesiyle denize uçabilirsiniz. Her şey saniyelik reflekslerinize bağlı.

DOKTOR BEY ÜÇ KİLO EPİNEFRİN YAZDI

Yapımcı Black Rock Studio oyunu geliştirmeye başlarken "Öyle bir oyun yapacağız ki, her gözeneğinden adrenalin fışkıracak!" diye tabela yaptırıp ofisin ortasına koymuş (bence). Aldığım binlerce ekran görüntüsü arasında bir tane bile durağan sahne göremiyorum, illa bir aksiyon var. Ya köprü yıkılıyor, ya biri takla atıyor, ya yol çöküyor, ya bombalar patlıyor. Aman Allah'ım bu nasıl bir heyecan!

Durmak bilmeyen aksiyon daha oyun açılır açılmaz başlıyor, menülerde. Oyunun menüsünde bile bir yerler patlıyor, camlar kırılıp etrafa saçılıyor. Menü müziği deseniz ayrı şahane. Zaten bu denli cilalı bir sunumu olmasa emin olun çok ama çok eksik kalırdı oyun.

Split/Second'a bahşedilen müthiş gaz verme yeteneğinin büyük ölçüde bu sunumdan kaynaklandığını söyleyebiliriz. Oyunun her yanından bir olmuşluk akıyor. Araç tasarımlarından tutun mekân düzenlemelerine kadar her detay öylesine güzel harmanlanmış ve birbirine yakıştırılmış ki Split/Second adlı televizyon programının yüksek bütçeli bir yapım olduğu hissiyatını her gaza basışınızda hissediyor-





1- Sağ tarafımda gördüğünüz kule var ya... İşte birazdan onunla bir olacağız.

2- Helikopterden bırakılan patlayıcı variller yapabileceklerinizin yanında hiçbir şey.



SPLIT/SECOND OYNARKEN GERÇEKTEN SADİSTÇE AMA AYNI ZAMANDA DA ÇOCUKÇA BİR ZEVK ALIYORSUNUZ. AMA KEŞKE BLACK ROCK STUDIOS TEK MEKANİĞE BU KADAR BAĞLI KALMASAYDI.

İkinci seviye Powerplay puanımı doldurdum, köprüde bekliyorum. Birazdan burası çok fena karışacak, dikkat edin de köprüyü kendi kafanıza indirmeyin.





İşte bir gurur tablosu daha: Tek hamlede beş rakibi Çeliktepe Cengizhan Lisesi'ne göndermek.


Oyunda kameranın ivmelenip savrulması sizi atmosferle bütünleştiriyor.

sunuz. Ayrıca oyunda başarı elde ettikçe yeni arabalar kazanarak ve yeni bölümlerde rol alma başarısını elde ederek kendinizi gerçekten bu televizyon programının içinde hissediyorsunuz. Ve biliyorsunuz ki pistteki her yarışmacı sizin rakibiniz, siz onları yok etmediğiniz sürece onlar sizi yok edecek.

YEMEKTE DEĞİLİZ

SSV'nin konu aldığı televizyon programı şimdilik tek sezon için sözleşmeli durumda ve on bir bölümden oluşuyor. Siz de ilk bölümden başlayarak bu programın bir yıldızısınız. Programın her bir bölümünde farklı bir konsept çıkıyor karşınıza ama ana fikir değişmiyor. Böylece bir yandan bütünlük dağılmazken bir yandan da her yeni bölümde yeni bir şeyler tadıyorsunuz.

Bu 11 bölümün her biri; dört normal, bir bonus ve bir elit yarıştan oluşuyor. "Normal yarış" dediklerim standart olarak oynadığınız yarışlar ve birçok farklı türe ayrılıyor ki bu türlere birazdan değineceğim. Bonus yarışlarsa belli kriterlere göre açılıyor. Örneğin o bölümdeki tüm normal yarışları birincilikle bitirmeniz ya da o bölümde toplam 25 rakibi patlatmanız gibi şartları var. Bu bonus yarışları kesinlikle açmaya ve birincilikle bitirmeye bakın, zira ödülleri gerçekten elde etmek isteyeceğiniz kalitede araçlar. Özellikle yedinci bölümden sonra ciddi şekilde iyi araçlara ihtiyacınız olacak. Elit yarışsa o bölümün dönüm noktası niteliğinde. Çünkü elit yarışta ilk üçe girmediğiniz sürece bir sonraki bölüme geçemiyorsunuz ve eleniyorsunuz. E doğal olarak da en çok bu modda zorlanıyorsunuz, sezon finaline doğru bir taraflarınız çatlıyor kazanmak için. Zoru seven oyuncular için iyi haberler bunlar.

Aslında oyuna ilk başladığımda bu görüşüm tam zıt yöndeydi. "Casual oyunların kafasına gürz düşsün!" insanlarından biri olarak, her yarışı çatır çutur birincilikle bitirmek beni rahatsız etti. Ancak Black Rock öylesine güzel ayarlamış ki oyunun zorlaşma eğrisini, başta güle oynaya kazanırken sezonun ortasında biraz terlemeye, sekizinci bölümden sonra da saçlarınızı yolmaya başlıyorsunuz birinci olmak için. Özellikle de elit yarışlarda.

Oyunu giderek zorlaştıran şeylerden biri rakiplerinizin de giderek daha iyi araçlara kavuşması. Ama daha da önemlisi giderek daha yırtıcı hale gelmeleri. Siz ne kadar iyi kullanırsanız kullanın, kaçınılmaz olarak hata yapmaya başlıyorsunuz rakiplerin gelişen yetenekleri yüzünden. Üstelik oyunun isminden de anlayacağınız üzere, saniyenin binde biri bile çok değerli SSV'de. En ufak dikkatsizliğiniz veya kararsızlığınız birinci sıradan bir anda sonunculuğa düşmenize sebep oluyor. Bu yüzden SSV'yi kesinlikle uykuluyken veya kafanız başka yerdeyken oynamamanızda fayda var, hiç değilse klavyenizin sağlığı açısından.

BUGÜN HAVA VİNÇ YAĞIŞLI

Size biraz da yarış türlerinden ve bazılarının insana nasıl saç baş yolдурduğundan bahsetmek istiyorum. Bu türlerin en temelinde tüm yarış oyunlarından alışık olduğumuz (e bi' zahmet!) "standart yarış" modu var. Pistin uzunluğuna göre iki veya üç tur süren çekişmede, elinizden geleni ardınıza koymayarak (ardınızdan gelen elinize verebilir ama, uyarmadı demeyin) birinci olmaya çalışıyorsunuz. Bu uğurda dağları yıkabilir, yol kenarında duran taksileri patlatabilir, köprüleri havaya uçurabilir, Titanik kadar gemiyi devirebilir ve aklınıza gelen türlü çamurlara yatabilirsiniz (bu çamurlara Powerplay diyoruz). Bunları uygulamak içinse, draft yaparak, drift atarak, havada asılı kalarak ve >>



Sarı Mustang gecikir, belki hiç gelmez... Bence gelmez...

zaman çok daha popüler olur. Split/Second: Velocity, temelinde yatan "rekabet" potansiyelini iyi kullanamamış. Tamam, online maçlar çok zevkli ve lag gibi bir sıkıntı yok. Hele hele yarış içinde deli zevk alıyorsunuz gerçek oyuncular ve zekâ dolu Powerplay'ler karşısında. Ama bu oyuncularla hiçbir şekilde iletişim kuramamak var ya, tüm online zevkinizi kaçırıyor. Bu kadar eğlenilen bir oyunda, diğer oyuncularla yazışamamak da neyin nesi? Çok sıradan bir ladder sistemi koymuş olmanız neye yarar ki bu ladder'daki rakipler birbirleriyle atışamaz ve iletişim kuramazken?

ALPER TANGA GİYDİ Mİ?

Çok oyunculu modda sınıfta kalan SSV'nin tek amacı saf aksiyon. Ve

>> saldırılardan ucuz kurtularak Powerplay Puanı toplamanız lazım. İki seviyeye ayrılan Powerplay'lerin ilk seviyesinde hafif saldırılar yaparken (yola vinç düşürmek mesela), ikinci seviyede görkemli saldırılara imza atabiliyorsunuz ki bunlar genellikle tüm pisti yerle bir edip yeni yollar açılmasını sağlayan saldırılar (koca kuleyi yolun ortasına indirmek mesela). Tabii o kulenin sizin tepenize inmesi de muhtemel. Birinci olmak hiçbir oyunda bu kadar terletmemişti insanoğlunu.

Powerplay olayını da anladığımıza göre diğer yarış türlerine geçebiliriz. Survival modunda NASCAR tarzı dairesel bir pistte, önünüzdeki kamyondan atılan patlayıcı dolu varillerden kaçmaya çalışıyorsunuz. Demolition'da zamana karşı yarışıyorsunuz, ancak Powerplay yapmıyorsunuz. Önceden ayarlanan Powerplay'lerden kaçmaya çalışıyorsunuz ve bu da demek oluyor ki pistteki her engel kafanıza patlıyor. Powerplay kullanmadığınız bir diğer mod da Air Attack. Önünüzde uçmakta olan helikopter beyninize beyninize roketler yağdırıyor, siz de bu roketlerden kaçmaya çalışıyorsunuz. Tabii her şeyin bir karşılığı var hayatta, SSV'de de öyle. Air Revenge modunda (en kıl mod işte bu) üzerinize gelen roketleri Powerplay puanınız sayesinde helikoptere geri gönderiyorsunuz. Çok zor belki ama aslında tüm olay zamanlama. Ama puanınız yoksa ve helikopteri yeterince hızlı indiremezseniz ilk üçü unutun. Elimination modundaysa her 20 saniyede bir en son sıradaki oyuncu havaya uçuyor. Sürerken en dikkatli olmanız gereken mod bu.

GÜZEL BİR HAREKETLENME OLDU BENDE

Şüphesiz birçoğunuz soruyordur, "E durmadan bir yerleri patlatarak araba mı kullanıyoruz? Baymıyor mu?" diye. Bayıyor sevgili okur, hem de nasıl bayıyor anlatamam. Altıncı yedinci bölümde oyunu sıkıntıdan bir elim çenemde, bir elim klavyede oynamaya başladım. Hem mekân tasarımlarının ortak öğeler üzerinden kurulduğunu fark ediyorsunuz, hem de gerçekten "bir şeyler patlatmaktan" başka bir şey yapmıyorsunuz. Fakat bu iki üç bölüm boyunca süren yavanlık eşiğini atlattığınız an oyuna tekrar sarılıyorsunuz. Nihayetinde gerçekten güçlü araçlara sahip olabilmenin verdiği huzur ve daha heyecanlı pistlerin açılmasıyla son dört bölüm çok çılgın anlara sahne oluyor.

Hele hele kanyonda geçen bölümü, sezonu bitirdikten sonra Quick-Play modunda onlarca kez tekrar oynadım. Koca barajı yıkmak ultra zevkli, bir de üzerine uçurumdan düşme riski olduğunu düşünürsek, evet bu oyun gerçekten bir adrenalin pompası. Ama… Ne kadar "daha büyük patlamalar, daha güçlü araçlar" mottosundan beslenirse beslensin, tekrar oynanabilirlik fena halde kısıtlanıyor.

Bir yarış oyununun tekrar oynanabilirliği tek kişilik moddan çok, online arenalara bağlıdır. Güçlü sosyal özellikleri olan yarış oyunu her onu da kusursuz şekilde başarıyor. Tek bir oyun mekaniği üzerine bu kadar güzel bir yapı inşa edilemezdi. Tabii bunda yazının başında da değindiğim o minimalist ve özenli sunumun katkısı yadsınamaz. Kaza anlarındaki "derbeder ettiğiniz rakibe zum" özellikleri ve patlamalar için iyi tasarlanmış pistler bunu destekliyor. Arka arkaya birçok oyuncu Powerplay yaptığı an, ortalık nasıl karışıyor anlatamam. Split/Second'u oynarken gerçekten sadistçe ama aynı zamanda da çocukça bir zevk alıyorsunuz. Keşke Black Rock tek mekaniğe bu kadar bağlı kalmayıp biraz daha çeşitliliğe sahip dinamikler üzerine çalışsaymış. Ümidimiz ikinci oyuna (ama kardeşim bir oyun da "To Be Continued…" diye bitirilmez ki, 2010'dayız yahu!).

ÖDÜLLÜ YARIŞMA

OTOMOBİL VEREN OYUN!

Split/Second'ın dünyasında görüp de "Ah benim olsa ya bu" diyeceğiniz şey nedir? Eh, tamam, cevabınızın o arabalardan biri olduğunu biliyoruz. Buna karşılık siz de bizim oyundaki arabalardan verecek kadar palazlanmadığımızı gayet iyi biliyorsunuz :) (süper anlaşıyoruz). Ama oyunun ülkemizdeki dağıtımını üstlenen Tiglon ekibi bir güzellik yapıp sizlere dağıtılmak üzere Split/Second'ın oyuncak arabalarından gönderdi. Bu 5 mini arabanın yanı sıra 5 adet anahtarlık, 2 adet de tişört şu an Oyungezer ofisinde bekliyor. Bu hediyelerden birini kapmak için tek yapmanız gereken, 10 Haziran günü web sitemizde açacağımız ankete katılmak ve şansınıza güvenmek. Umarız ki siz anketi doldurup çekilişe katılana kadar biz hediyeleri yürütmüş olmayız (çok güzeller ama ya, ne yapalım).





"Ölüme gidiyorsun Miroğlu!" demişlerdi de inanmamıştım (Crashed ekranından önce son çıkış).

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Heyecanlı yarşlar
+ Muhteşem sunum
+ Dinamik müzik
+ Minimalist HUD
- Tek bir oyun dinamiği
- Sosyal özürlü multiplayer
- Tekrar tekrar tekrar...

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Black Rock Studio > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (79TL) > **Yaş Sınırı:** 7+
> **Minimum Sistem:** Pentium 4 2.5GHz CPU, 2GB RAM, GeForce 7800 veya eşdeğer GPU, 6.5GB HDD
> **Önerilen Sistem:** Core2Duo 2.6GHz CPU, 2.5GB RAM, GeForce 8800GT veya eşdeğer GPU, 6.5GB HDD
> **Web Sitesi:** http://bit.ly/splitsecondogz

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Müthiş bir aksiyon deneyimi, ama sadece tek bir dinamik üzerine kurulu...

8.6





ilk görüşte aşk

ASUS Ultra-Slim ***Designo MS Serisi*** *LCD Monitör*

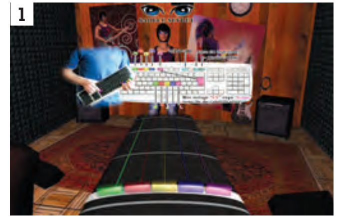
Bilgisayar kurtlarının çok kullandığı bir terim olan "Binary" (ikili) Asus ile yeni bir anlam kazandı. 1 ve 0 rakamları, çizgisel ve yuvarlak hatlar, siyah ve beyaz gibi ikili kontrast imgelerin bir araya gelmesiyle üretilen konsept tasarım serisi Designo MS Serisi LCD Monitörler, sadece 16,5 mm'lik bir profile sahip. Küresel yüzük tasarımlı ayağı ve Ergo-Fit teknolojisi tek parmağınızla monitörünüzün açısını değiştirmenizi mümkün kılıyor. Full HD 1080p özelliği, 50,000:1 kontrast oranı ve 2ms tepki süresi ile gerçekçi ve keskin görüntü kalitesi sunarken, ASUS Splendid™ Video Intelligence Teknolojisi ile de %40'a varan enerji tasarrufu sağlıyor.

Özetle ASUS Ultra-Slim Designo MS Serisi LCD Monitörler, kullanıcısına göz alıcı görüntü kalitesini göz kamaştıran bir tasarımla sunuyor.



Modeller: MS246 / 236 / 227 / 226 / 202



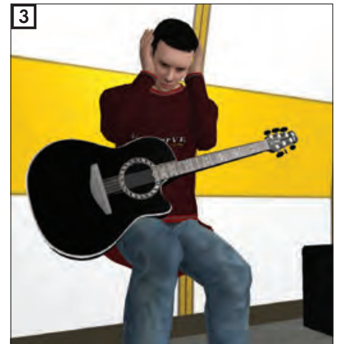




1- Konserve'de diğer oyunların aksine tele "vurmanız" gerekmiyor, basmanız yeterli.

2- Oyun toplamda 20 adet Türkçe parçayla birlikte geliyor. Çoğunda gitar, bir kısmında da bağlama çalıyoruz.

3- Oyun içinden oyunu özetleyen bir resim almayı başardım ama kendimle gurur duymuyorum.



KONSERVE

TÜRKÜN GİTARLA İMTİHANI -EREN OKKA

"İkilemde kaldım, karar veremiyorum. Bu oyunu hangi ölçütlere göre incelemeliyim? Diğer oyunlarla eşit sayarsam hak ettiği puanı alacak ama içim cız edecek. Amatör bir yapımmış gibi incelersem satışa sunulmuş olduğu gerçeğiyle çelişecek. Sanırım yine de ilkini seçeceğim.

Yıllar önce *Lanetin Hikâyesi* adlı korku temalı platform oyununu geliştiren İdris Çelik'in yeni oyunu Konserve. *Guitar Hero* serisinden alıştığımız doğru notaya doğru zamanda basma sistemini aynen uyguluyor ve gitarın yanı sıra bağlama da çalmamıza olanak sağlayarak çizgiyi bir adım öteye taşımayı hedefliyor.

UBISOFT'UN DRM'İ DE İYİYDİ ASLINDA...

Nereden başlayalım, en başından başlayalım tabii. Oyun tamamen online bir altyapıya sahip olduğundan her açılışta mail adresiniz ve şifrenizle giriş yapmanız gerekiyor. Diğer bir deyişle internet bağlantısı bulunmayan bir bilgisayarda oynamanız mümkün değil. Benzer şekilde sunucuyla ilgili bir problem olduğunda yine oyuna giremiyorsunuz, ben şu an giremiyorum mesela. Online altyapı bazı avantajları da beraberinde getiriyor tabii. Tüm başarılarınız kaydediliyor ve diğer oyuncular arasındaki sıralamanızı görebiliyorsunuz. Ayrıca internet üzerinden çalınacak yeni parçalar indirmeniz mümkün. Online altyapıyla bağlantılı olarak şunu söylemeden edemeyeceğim; kopya koruma sistemi gereksiz ve de rahatsız edici derecede zorlanmış. Oyunu yalnızca tek bir bilgisayarda çalıştırabiliyorsunuz, başka bir bilgisayara taşımak istediğinizde önce eskisinden pasif hâle getirmeniz gerekiyor. İlk olarak ofiste yükleyip çalıştırdığım için eve döndüğümde oynayamadım mesela. Koruma anlamında etkili bir uygulama olduğu doğru ama kullanıcıların özgürlüğünü kısıtladığını ve faydadan çok zarar getirdiğini düşünüyorum.

NOTALAR ÜZERİME ÜZERİME GELİYOR

Konserve'nin kendisi oldukça ufak bir oyun ama bir DVD'de, yanında ekstra içeriklerle beraber geliyor. İdris Çelik'in önceki oyunu *Lanetin Hikâyesi*, beş adet müzik videosu ve elektrogitar eğitim videoları gayet hoş düşünülmüş. Oyunun kendisi de DVD üzerinden çalışıyor, sadece çalışması için gerekenleri bilgisayarınıza kuruyorsunuz. İsterseniz oyunu da bilgisayarınıza kopyalayabilirsiniz denmiş ama herkesin bununla uğraşması beklenemez, doğru düzgün bir kurulum hazırlansaymış keşke.

Esas oyuna giriş yaptığımızda ne yazık ki daha vahim bir tablo çıkıyor karşımıza. Prova bölümünde oyunun nasıl oynandığını öğreniyoruz, fakat daha burada bile tuşlara doğru basamayışımız kendi yeteneklerimizden şüphe duymamıza yol açıyor. Kariyer modundaki parçalar arasından "çok kolay" olarak nitelendirilen parça bile yeni başlayanlar için kesinlikle uygun değil, "kolay" olanları çalmak zor, geri kalanları bitirmek neredeyse imkânsız. Çok acımasız bir oyun Konserve; çalmayı biraz öğrenseniz bile yaptığınız hataların götürüsüyle doğru bastığınız notaların getirisi arasında büyük bir dengesizlik var.

Oyun içi animasyonlar fena değil, en azından rahatsız etmiyor veya dikkatinizi dağıtmıyor. Ancak bazen modeller kayboluyor. Bazen sesler geliyor ama müzik çalmıyor ve parçayı baştan başlatmadığınız sürece düzelmiyor. Oynanış açısından da ciddi problemleri var Konserve'nin. Seslerle bastığınız tuşlar pek uyuşmadığı için kulağınıza güvenemiyorsunuz. Notalar perdelerden daha hızlı ilerlediği ve ekrana yaklaştıkça yavaşladığı için oynanış güçleşiyor.

YİNE OLMADI

Konserve özgün bir yapım değil ve bağlama çalmanın büyük bir yenilik olduğu söylenemez. Klavyenin yanında gitar aparatlarını da destekliyor fakat *Guitar Hero* yerine



Konserve oynamanızı sağlayacak hiçbir artısı yok, kaldı ki *Frets on Fire* gibi ücretsiz ve çok daha başarılı bir alternatifi var. İstisnasız her yerinden amatörlük akıyor, kötü tasarımı ve az sayıda da olsa yazım hataları rahatsız ediyor. Oynanıştaki sorunlar da düşünüldüğünde şu haliyle hiç de beta testinden çıkmış gibi durmuyor; mutlaka en kısa zamanda geniş çaplı bir yama yayımlanmalı. Aşırı zor oyunlara özel bir ilginiz yoksa pek de eğlendirmeyen ama amacınız yapımcıları veya Türk oyun sektörünü desteklemekse edinebileceğiniz bir oyun olmuş Konserve. Ne diyelim, bir sonraki oyunumuzun daha iyi olması dileğiyle.

SON KARAR

Grafik	2/5
Ses ve Müzik	3/5
Hikaye/Atmosfer	2/5
Eğlence	2/5

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Vasat bir oyun ve kötü bir kelime oyunu.

4.5

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Ritim Oyunu > **Yapım:** Kukla İnteraktif > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yeni Dünya (29 TL) > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** 1.5 GHz işlemci, 1 GB bellek, 256 MB ekran kartı, 15 MB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.konserveoyun.com

SAM & MAX
THE DEVIL'S PLAYHOUSE EPISODE 1:THE PENAL ZONE

SKUNK APE YA DA SKUN-KA'PE, İŞTE BÜTÜN MESELE BU – ESER GÜVEN

"Viiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii". Sam & Max'in yeni oyunu elime geçtiğinde aynen böyle sevindim sevgili okur. Hem de ağzımdan aynı Max sesi çıktı, o kadar yani. Oyunu kurdum, oynamaya başladım ve tavrım bir anda değişti. İlk 5-10 dakikayı "bu da nesi yahu, bu uzay gemisine nereden geldik, giriş demosunu yanlışlıkla atladım mı, aha kontroller de değişmiş, o da ne, Max'in içine mi girdik, envanter nerede, off" yakınmaları arasında geçirdim kiiii... oyunun giriş kısmı bitti, asıl oyun başladı ve bundan sonra oyunu hiç durmadan oynayarak bitirdiğim sonraki 4 saat süresince geçen her dakikada kafamdaki düşünce iyiden iyiye netleşmeye başladı. Hazır ol ey okur, çünkü karşında Sam & Max'in en nefis bölümü duruyor.

1- Aldanmayın o gorilin öyle pek bir masum görünmesine.

2- Max'in süper dünya görüşü. Arabanın içinde tavukla balık yan yana.

AMANIN DA GORİLLER BASMIŞ DÜNYAYI

Muhtemelen oyuna başladığınızda siz de ufak çaplı bir şaşkınlık yaşayacaksınız çünkü seride ciddi anlamda radikal değişiklere gidilmiş. Artık etrafta fareye tıklayarak dolaşamıyor, WASD kontrolleri kullanıyoruz (ya da fare düğmesine basılı tutup fareyi sürükleyerek koşturuyoruz). Sanırım Telltale macera serilerinde standart bir kontrol şeması kullanmak istiyor ki aslında bu olumlu bir düşünce. Grafikler resmen seviye atlamış, daha pastel tonlar kullanılmış, poligon sayıları artırılmış. Sam ve Max'in yüz ifadeleri çok daha çeşitli (ayrıca Max'in kaşları çok şirin), animasyonları çok daha akıcı ve güzel. Diyalog sistemi de değiştirilmiş. Biriyle konuşurken aşağıda kelime çemberi çıkıyor artık (Mass Effect gibimsi); yani artık söyleyeceğiniz cümleyi önceden bilmiyorsunuz.

Amaaaa, bir değişiklik var ki bence oyunun keyfini başlı başına inanılmaz derecede artırmış. Şimdi efendim şöyle ki, sevimli bıdığımız Max artık çeşitli psişik güçlere sahip ve bunları kullanmak için Max'e geçiş yapabiliyoruz. Bunu yapınca içinde bulunduğumuz ortamı Max'in gözlerinden görüyor ve psişik güçlerimizi ortamdaki nesneler veya kişiler üzerinde kullanabiliyoruz. Zaten bildiğiniz gibi Max sayko bir karakter, dünyayı normal bir biçimde görmediğini tahmin ediyorduk. Yani Max'in içine girince etrafta uçan balıklar, deniz topları, şoför koltuğunda oturan tavuk gibi saçma saçma şeyler de görüyoruz. Bu ayrıntıları yakalamak müthiş eğlenceli.

Max'in psişik güçleri demişken Future Vision'ı anlatmamak da olmaz. Diyelim ki önünüzde ölü gibi görünen bir uzaylı beyni var ve nasıl canlandıracağınızı tam olarak kestiremiyorsunuz. Future Vision özelliğini beyin üzerinde kullanırsanız geleceği görüyorsunuz (flash orward hesabı), beyin size 'ohh iyi ki üzerimde xxx ve yyy kullandınız, kendime geldim' diyor. Böylece beyni canlandırmak için ne yapmanız gerektiğini öğreniyorsunuz. Gerekenleri yaptığınızdaysa, gördüğünüz o sahne gelecekte aynen tekrarlanıyor. Bazı bulmacaları çözmek için FV kullanmanız şartken, bazı bulmacalarda da takıldığınız kısmı FV sayesinde ipucu alarak geçebiliyorsunuz.

BUZDAĞININ KALAN KISMI

Dikkatinizi çekmiştir, oyunun konusundan bahsetmedim çünkü sizin de oyunun başlangıcından itibaren bir şey bilmemenin getirdiği o şaşkınlığı yaşamanızı istiyorum. Ama şu kadarını söyleyebilirim ki, görünüşe göre bu sezon bize tam bir Alacakaranlık Kuşağı ziyafeti sunacak (anlatıcıyı görünce siz de aynı şeyi düşüneceksiniz). Eğer bu ilk bölüm, bu sezon boyunca karşılaşacaklarımızın göstergesiyse bizi yine bolca kahkaha (sırf bu bölümde, önceki on bir bölümde güldüğümden daha fazla güldüğümü söylemem yeterli olur herhalde), enfes bulmacalar ve Max'in çarpık dünyasına daha fazla yolculuk bekliyor demektir. Tek kelimeyle dört dörtlük bir bölüm, seviyoruz seni Telltale. Bir sonraki bölüm olan The Tomb of Sammun-Mak'i (okunuşu size bir şey çağrıştırdı mı?) dört gözle bekliyorum.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Telltale yine yaptı yapacağını. Hiç mi sıkıcı olmayacak bu Sam & Max serisi?

9.0

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Telltale Games > **Dağıtım:** Steam > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** 2.0 Ghz işlemci, 1 GB ram, 128MB DX8.1 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.0 Ghz Pentium4, 2 GB ram, 256MB ekran kartı > **Web Sitesi:** http://www.telltalegames.com/samandmax

ALPHA PROTOCOL™ THE ESPIONAGE RPG

KAAN ALPHA PROTOCOL'Ü NASIL ÖLDÜRDÜ!

–KAAN ALKIN

Benim adım Michael Thorton. Ben bir vatan hainiyim. En azından büroya sorarsanız öyle olduğumu söyleyecektir. Hayatta her zaman doğru olanı yaptığımı söyleyemem. Zaten hangimiz yapabiliyoruz ki. Bazen doğru olanı yapmak kurallara uymaktan fazlasını gerektiriyor. Çünkü bazen doğru olanı yapabilmek için biraz kötülük yapmanız gerekebiliyor. Kuralları, kanunları çiğnemek, etikleri boş verip harekete geçmek... Bunları neden mi anlatıyorum? Çünkü bu benim iş tanımım. Kimsenin radarına yakalanma, gerekeni yap ve kaybol. Ben bir vatan hainiyim, hem de en iyilerinden biri.

Alpha Protocol hükümetin etikler, prensipler ve uluslararası antlaşmalarla uğraşmadan dünyanın istediği bölgesinde operasyon yapabilmesi için kurulmuş gizli bir birim. Üyelerinin vatan haini ilan edilmesinin sebebiyse basit. Hemen herkesin karşı çıkacağı bu operasyonlardan biri sırasında ajan ele geçirilirse, hiçbir bağlantıları olmadığını söyleyebilmek. Bu tür bir gücün iyi adamların elinde olması kâğıt üstünde akla yatkın gelebilir bazılarına ama Michael'in hikâyesinde olduğu gibi bazen dostla düşmanı, gerçekle yalanı ayırt edemediğiniz bir noktada bulabilirsiniz kendinizi. Kötü adamların bir şeyler peşinde koştuğunu bildiğiniz, hiçbir dostunuzun olmadığı, dostlarla düşmanların birbirine girdiği bir ortam hayal edin. Siz ne yapardınız?

AJANIN YOĞURT YİYİŞİ

Alpha Protocol'ün dünyasına ilk adımımı attığımda en az Michael kadar şaşkındım. Şeceresinde *KOTOR II*, *Neverwinter Nights 2* gibi oyunlar olan, hele ki oyunun adının altına "The Espionage RPG" ibaresini ekleyen Obsidian'ın elinden çıkan bu oyunda benim henüz fark etmediğim bir şeyler olmalıydı. Günümüzde geçen ve casusluk temalı bir rol yapma oyunu kulağa heyecanlı geliyordu ve bu heyecanı yaşamak istiyordum. Sabrettim. Bir geçmişe bir günümüze gidip gelen hikâye anlatımı kısa süreliğine kafa karışıklığı yarattı. Sonunda kapalı alanlardan çıktık ve ilk görevimi gerçekleştirmek için Suudi Arabistan'a gittik. Daha doğrusu gittim. Alpha Protocol'ün ne olduğunu kavradığım andan itibaren, yapayalnız kalacağımı biliyordum terörle yoğrulmuş bu dünyada. Aksiyonun dibine vururken sabır taşımın sınırlarını da zorlarken buldum kendimi Arabistan'da. Heyecan ararken bol bug'lı bir aksiyonun içinde buldum kendimi. Ördek gibi koşuyor, durmadan aynı hareketleri yaparak adam pataklıyordum. Siper alma sistemiyle ilişkim aksiyona girdikten 3 dakika 12 saniye sonra sona erdi, gerek yoktu ki. Koşturup adam tepelemeye verdim kendimi. Tek tuşla yakın dövüş hareketlerini hallederken ve aklıma geldikçe ateş ederken buldum kendimi. Michael bir özel ajan değil miydi? Neden attığını vuramıyordu? Neden benim gibi FPS oyunlarını yemiş yutmuş bir adam her şeyi ıskalıyor, bir şarjörde bir adam anca öldürüyordu? Kısa süre sonra anlaşıldı nedeni: RYO öğeleri. Seviye atladım ve kazandı-



Düşmanlarımın tomarla para düşürmesine karşın nadiren cephane düşürmeleri yeteri kadar üzücü. Ama hiçbir düşmanın silahını yerden alıp kullanamıyor olmak daha bir derinden yaralıyor insanı.



ğım puanları dağıtmamı istedi oyun benden. Yatırımı tabancaya yapınca biraz düzeldiğini fark ettim işlerin. Ama son oynadığım bölümde düşmanlarımın % 90'ını yakın dövüşle halletmiştim. Oradan devam ettim yola. 5 metre mesafeden bazukayla bir fili vuramayan bir adamın nasıl olup da ülkesindeki en alengirli kurumun memuru olduğunaysa bir cevap bulamadım. Benim elimde büyüyecekti Michael, anlaşıldı.

(R-Y)+O= 0

Son zamanlarda RYO diye piyasaya çıkan oyunların düştüğü en büyük hataya düşmüş Alpha Protocol. Bir şeyler yapıp seviye almak, kazandığın puanları farklı özelliklere dağıtabilmek bir oyunu RYO yapmaya yetmiyor çünkü. Obsidian da bunun farkında ve bu yüzden bir iki mekanik daha eklemişler oyuna. Örneğin diyaloglarda seçim hakkımız var. Farklı tavırlar alabiliyor, ılımlı ya da mesafeli cevaplar verebiliyoruz karşımızdakilere. Kimi anlarda karşınızdakinin yaşamasına ya da ölümüne karar verecek kadar da ileri seviyede seçimleriniz. Yapımcıya sorarsanız, bu durum oyunun tüm akışını değiştiriyor. Bir süre ben de böyle olduğuna inandım. Hem konuştuğum insanların benimle ilgili düşüncelerini, artı ya da eksi puanlar aldığımda görebiliyordum ekranda. Bunun da bir etkisi olmalıydı. Fakat bir noktada hikâyenin bu kısmı da yalan oldu. Bir seçim yaparak hayatını kurtardığım bir karakter, sadece bir görev sonra asla dönmemek üzere hayatımdan çıktı gitti, ölmüş gibi. Bir önceki save'e döndüm. Bu sefer kurtarmadım karakteri, bıraktım ölsün. Öldü. Ne değişti? Hiçbir şey. Herkes "doğru olanı yaptın" dedi, geçti. Başka oyunlarla ilgili olarak benzer sohbetlerimiz olmuştu oyungezerler. Yine benzer bir yorum yapacağım. Biz bir şeyleri değiştirsek bile hikâye çoktan yolunu çizmiş. Değişen bir şey yok (neredesin *Heavy Rain*).

EKŞIN!DIŞIN!DIŞIN!

"RYO bu oyun" saplantımdan biraz uzaklaştıktan sonra oyundan kısmen zevk almaya başladım. Mini oyunların bir kısmı kısa sürede can sıkıcı hale gelse de, baskı altında bir kilidi açmak, fark edilmeden bilgisayarları hack'leyip önemli dokümanlarla ortamdan uzaklaşmaya çalışmak, keyifli birkaç saat geçirmeme yardımcı oldu. Oyun deneyimimi zerre etkilemeyen "kariyer seçimi"nden sonra daha önce tabancalara verdiğim puanları istediğim gibi dağıtma imkânım olduğunu görünce sevindim. Kariyer seçimimi casus olarak belirleyip tüm puanları gizlilik ve yakın dövüşe aktarmaya başladım. Bir noktadan sonra bir yumrukta adam öldürür oldum

Görevi tamamladım zanneder gibi olduğum bir anda G22'nin teknede biteceğini elbette tahmin edemezdim. Ama kameranın açısından dolayı birinin az sonra kafama bir namlu dayayacağını bilecek kadar film, dizi seyrettim şükür.



Boss kapışmaları nispeten daha eğlenceli. Benim gibi yakın dövüşe bolca puan yatırdıysanız, tek tuş kombonuzu sadece boss'lara karşı tamamlayabiliyorsunuz. Çünkü ilk yumrukta yıkılmıyorlar.

BİR ŞEYLER YAPIP SEVİYE ALMAK, KAZANDIĞIN PUANLARI FARKLI YETENEKLERE YATIRMAK BİR OYUNU RYO YAPMAYA YETER Mİ?

ki kalabalık ortamlarda oyunun bu yanı çok eğlenceli olabiliyor. Bu puan dağıtma olayı sadece karakterinizin becerilerini artırmıyor, belli noktalarda ilgili alana has yetenekler kazanmanızı da sağlıyor. Bu yetenekleri ayrı bir menüden seçip bir kısa yol tuşuyla aktif hale getirebiliyorsunuz. Bu noktada da *Prototype*'ı anmak istiyorum. Bir şeyler arasında geçiş yapmak ne kadar kolaydı yahu! Gerçi Michael'ın de pek bir yeteneğe ihtiyacı olduğu söylenemez. Ne küçük araç gereci ne de özel yetenekleri kullanmak zorundasınız oyunda ilerleyebilmek için.

BETA PROTOCOL'Ü YOK MU BUNUN?

Mini oyunlar, başarılı şekilde seslendirilmiş diyaloglar, kendi seçimlerini yapabilme, karakter geliştirme becerileri, birçok güzel ve önemli şehri ziyaret gibi öğeleri yan yana koyduğunuzda kulağa oldukça hoş gelmeye devam ediyor AP. Korkunç bug'ları, rezalet animasyonları, inanılmaz kötü yapay zekâsı, tekdüze ve önceden tahmin edilebilen senaryosuyla kısa sürede kâbusa dönüşebiliyor. Obsidian biraz daha uğraşsaydı bu yılın en başarılı fikri mülklerinden biri haline gelebilecek Alpha Protocol, cilalanmadan ve üstünden bir kez bile geçilmeden piyasaya çıkmanın acısını yaşıyor. Casusluk temalı düzgün bir RYO'ya eminim ki hepimiz vaktimizi ayırabilirdik. Fakat Alpha Protocol sadece görmek için oynayabileceğiniz bir oyun olarak kalıyor.



En becerikli, akıllı ve güçlü casusun bile ne yapacağını bilemediği anlar oluyor. Kararsızlık fena bir şey.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Yer yer göze hoş görünüyor
+ Seslendirmeler fena değil
- Sıkıcı, tekdüze senaryo
- Korkunç karakter animasyonları
- Daha korkunç yapay zekâ
- Basit oynanış
- Sıkıcı ve sorunlu dövüş sistemi

> **Tür:** RYO > **Yapım:** Obisidan Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +18
> **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6800GT / Radeon X1300XT ekran kartı, 12GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 12GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.alphaprotocol.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Casusluk temalı bir RYO ilginizi çekiyorsa bir bakın. Ama bug'lardan ve animasyonlardan baymaya hazır olun.

5.9

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

PC PS2 PS3 Wii 360





EVVEL ZAMAN İÇİNDE NASRETTİN

AKI KAPASİTÖRLERİ HAZIRSA GÖLE MAYA ÇALMAYA GİDİYORUZ – FURKAN FARUK AKINCI

Ufaklık anılarımızın kayıt makinesi gibidir Nasrettin Hoca fıkraları. İlk nükteleri onunla öğreniriz, gülmecelerimiz onunla başlar hep. Fakat Nasrettin Hoca, tarihimizde bundan fazla yer kaplar aslında. Hoca 13. yüzyılda yaşadığına inanılan bir halk bilgesidir. İnsanlara doğru yolu gösteren bir velidir. İncelikli üslubuyla tüm bunları yaparken mesajını kimsenin gözüne sokmaz. Öyküleri, Fatih Sultan Mehmet'in oğlu Cem Sultan'ın şehzadeliği sırasında verdiği talimatla Türk sözlü geleneğinden toplanarak 1480 yılında kitaplaştırılmış. Bu nedenle Türk halk edebiyatında da önemli bir yere sahiptir. Diğer yandan Nasrettin Hoca'nın Moğol işgali altında acı çeken Anadolu halkının bir sembolü olduğu söylenir. Kısacası Hoca'nın tarihimizde ve folklorumuzda oynadığı rol büyüktür.

Geleneklerden bahsetmişken, video oyun tarihinde de bir macera oyunu geleneği vardır bildiğiniz gibi. Artık pek örneği kalmayan ancak her daim özlemle anılan point&click tarzı macera oyunları oyun dünyasının en çok saygı duyulan türlerinden biridir. Zira yapımı pek kolay değildir, renkli grafiklerle, acayip efektlerle oyuncunun gözünü boyayamazsınız. Hikâyenizin akıcı, karakterlerinizin iyi işlenmiş olması gerekir ki oyuncunun ilgisini uyanık tutabilesiniz. İşte Evvel Zaman İçinde Nasrettin, gerçek oyuncular tarafından tutkuyla yapıldığı her halinden belli olan, lezzetli bir klasik macera oyunu.

BİR ZAMANLAR ANADOLU'DA

Boşuna bunca zamandır gırtlak patlatmıyoruz "ATOM da ATOM" diye… İşte Orta Doğu Teknik Üniversitesi içinde bulunan METUTECH Oyun ve Animasyon Geliştirme Merkezi ATOM'un üç gözbebeği geliştirme grubu Zibumi, Dizaynteri ve MegaBeans'in ellerinden çıkma Evvel Zaman İçinde Nasrettin'i oynuyorum şu anda. Sevimli grafikleri, eğlenceli karakterleri ve esprili diyaloglarıyla öylesine keyif alıyorum ki her çözdüğüm bulmacada ağzımdan bir "ellerinize sağlık çocuklar" dökülüyor. Oyunun konusu hayli ilginç: Temsil ve Muhteşem isimli iki bilim adamı uzun uğraşlar sonunda zaman makinesini icat ederler. Heyecanla bekledikleri ilk deney günü gelip çatar. Kocaman bir laboratuvar içinde zaman makinesinin içine atlayan ikilimiz, zamanı 1280 yılına ayarlar. Kapıyı açtıklarında makinenin başarılı bir şekilde çalıştığını ve zamanda geriye gittiklerini görürler. Ancak hesap etmedikleri küçük bir ayrıntı vardır. O sırada göle maya çalmakla uğraşan Nasrettin Hoca'nın hemen yanı başına düşmüşlerdir. Zaman makinesinin kapısını açtıklarında, ağırca kapı Hoca'nın kafasına çarpar ve Hoca bayılır. Sakar ikilimiz sebep oldukları olayın farkına varmadan mutlu mesut bir şekilde tekrar günümüze dönerler. Fakat ortamda bir gariplik vardır. Sanki tüm insanların yaşam enerjisi çekilmiş gibidir. İkili geçmişte bir şeyleri değiştirmiş olabileceklerini tartışırlarken kampüs bahçesinde bulunan Nasrettin Hoca heykelinin yerinde sadece hocanın eşeğinin heykelinin kalmış olduğunu görünce Temsil'de jeton düşer. Gerisin geriye giden kahramanlarımız hafızasını yitirmiş olan Hoca'nın şaşkın bir şekilde ortalıkta dolandığını görürler. Muhteşem, panik halinde Hoca'nın hafızasını yerine getirmeye çalışırken, Temsil de Hoca'nın fıkralarını ona yeniden yaşatmanın en iyi çözüm olduğunu düşünür. Biz de tam bu noktada Temsil'in kontrolünü alır ve köyde gezintiye başlarız.

MASAL DİYARI

Evvel Zaman İçinde Nasrettin, tam bir keyif oyunu. Oyunumuzun öyle süper efektleri, inanılmaz çatışma sahneleri yok. Zaten tüm bunlara


Oyunumuzun haritası bu. Dilediğiniz yere bu harita üzerinden kolayca ulaşabiliyorsunuz.


İşte o an!


Eneee! Goyun!


Boşuna mı diyoruz masalsı atmosfer diye, adamlar ara sahneleri bile masal kitabı üzerinden anlatmışlar.



nabilecek nesneleri envanterinize katabiliyor ya da diğer karakterlerle konuşabiliyorsunuz. Amacınız köyde gezip ipuçlarını toplayarak Hoca'nın hafızasını yerine getirmek. Yapmanız gereken, etrafı dikkatlice inceleyip insanlarla konuşup Hoca'nın fıkraları hissettirebilmesi için illa ki sağlam teknik özelliklere ihtiyacı olmadığının bir kanıtı. Karşılaştığım çocukların söyledikleri şarkı, kasabın köyün güzeline ilan-ı aşk etmesi, köy meydanındaki pazarcının çığırtkanlığı… Her şey çok hoşuma gitti. Oyunun tüm unsurları birbiriyle başarıyla ilişkilendirilmiş. O diyarın içinde kayboldum adeta.
Oynarken tespit ettiğim tek aksaklığı da belirtmeden geçmeyeyim. Sahne, menü ve video geçişlerinde küçük takılmalar yaşıyorsunuz. Bu da oyunun üzerinde küçük bir nazar boncuğu olarak kalsın bakalım.


Kazım Emmi son derece huysuz bir ihtiyar.

ihtiyacı da yok. Onun yerine bu sıcak günlerde bir bardak soğuk çay koyup ağır ağır dalabileceğimiz bir masal diyarı sunuyor bizlere. Hem de ne masal diyarı. Geliştirici arkadaşlar o döneme sadık kaldıkları kadar sizi gülmekten yerlere yatıracak ayrıntılarla süslemiş oyunu. Karakterler gerçekten harika işlenmiş. Mesela oyunun başlarında karşılaşacağınız Deli Haşmet'in sazıyla solo atarken coşup Smoke on the Water'ı çalması beni benden almıştı. Ya da -spoiler vermek gibi olmasın- öyle sürpriz bir karakter çıkıyor ki, yüzünüze salak bir gülümseme yayılıyor.
Dedik ya, oyun klasik bir point&click macera oyunu. Kahramanımız Temsil'i yönetirken ekranda bir yere tıklamanız gerekiyor. Sol fare tuşuna bir süre basılı tuttuğunuz zaman açılan menüden, Temsil'in çevre ve nesneler hakkında neler düşündüğünü öğrenebiliyor, toplaya ve nükteleriyle ilgili sahneleri yeniden canlandırmaya çalışmak. İtiraf etmeliyim, her ne kadar tecrübeli bir macera oyuncusu olsam da ilk başlarda biraz zorlandım. Ancak birazcık dikkatle oynamaya başladığım zaman her şeyi bir çorap söküğü gibi halletmeye başladım. Önemli olan hafızanızı biraz zorlayıp Hoca'nın hikâyeleriyle çevredeki nesneleri ilişkilendirmeye çalışmak.

GEÇMİŞTEN BİR ESİNTİ

Oyunda yaratılan atmosfer öylesine yerlere götürdü ki beni, hikâyeden iki kat fazla keyif aldım. Oyun her yaştan oyuncuya hitap etse de ben direkt çocukluğuma, Keloğlan ya da Dede Korkut masalları okuduğum okul sıralarıma geri döndüm. Arka planda çalan müzikler o denli incelikli ve naif ki sizi bulunduğunuz ortamdan koparıp almaya yetiyor. Bu da bir oyunun size bir şeyler


Favori karakterimi tanıtayım: Deli Haşmet.

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Zibumi, Dizaynteri, MegaBeans > **Türkiye Dağıtıcısı:** Belli değil > **Yaş Sınırı:** Yok
> **Minimum Sistem:** 1.2 Ghz işlemci, 256 MB RAM, Direct X 5 destekli ekran kartı, 350 MB sabit disk alanı, 1024x768 masaüstü çözünürlüğü ve 32bit renk desteği > **Önerilen Sistem:** 2.0 Ghz işlemci, 1024 MB RAM, Direct X 5 destekli ekran kartı, 350 MB sabit disk alanı, 1024x768 masaüstü çözünürlüğü ve 32bit renk desteği
> **Web Sitesi:** Yok

İLKLER UNUTULMAZ

Evvel Zaman İçinde Nasrettin'in bir diğer önemli özelliğiyse, Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın desteğiyle çıkacak olması. Bu ülkemiz için çok önemli bir adım. Yıllardır oyunların ülkemizde bir sektör olarak benimsenmesi gerektiği konusunda klavye ve gırtlak patlatırken, böylesi bir projenin devlet desteğiyle kotarılmış olması hepimizi çok mutlu etti. Yıllardır çıkardıkları eğitim yazılımlarından tanıdığımız yapımcı YD Yazılım'ıysa ilk kez böylesi bir projenin içinde görüyoruz. Onlara da oyunun yapımında verdikleri desteklerden dolayı teşekkür etmek gerek.

Oyun çok yakında piyasada olacak. Özellikle tarih meraklılarının ve eski oyuncuların denemesini öneriyoruz. Elbette ki uslanmaz macera oyunu meraklıları da alıp deneyeceklerdir. Evvel Zaman İçinde Nasrettin günümüz oyunlarıyla karşılaştırılması gereken, onlardan çok ayrı bir yerde duran tamamen bize özgü bir yapım. Bize özgü ancak bir dil desteğiyle ve ufak tefek rötuşlarla yurtdışında da çıkmaması için bir sebep göremiyorum. Tekrar ellerinize sağlık arkadaşlar.

EVVEL ZAMAN İÇİNDE ATOM

Zibumi'den Elif Buğdaycıoğlu'na kısaca sorduk. Dedik ki "ya tutarsa?"

Nasrettin için kaç kişi, kaç grup ne kadar bir süre çalıştınız?
Oyunun geliştirme sürecinde toplam yedi kişiydik. 2B ve 3B görseller, animasyon, programlama ve proje koordinasyonundan oluşan bir ekiptik. Ayrıca, seslendirme için iki arkadaşımız da bize destek verdi. Nasrettin dört aylık bir geliştirme süresi sonunda ortaya çıktı. Yoğun, yorucu ama öğretici bir süreçti bizler için.

Kahramanların isimleri hayli ilginç, özel bir göndermesi var mı yoksa sadece geyik mi?
Temsil ve Muhteşem isimleri senaryo çalışmalarımız sırasında ortaya çıktı. Bizler de pek sevdik. Aslında düşündüğümüz isimler arasındaki seçeneklerden biriydi bu çift. Fakat kısa bir sürede karakterlere de çok uyduğunu düşündük. Tabii bir de eğlenceli isimler olması var, ki oyun için bu önemliydi. Kasten olmasa da bir gönderme yaratmak mümkün. Muhteşem, biraz kendini beğenmiş, egosu yüksek, burnu havada bir bilimadamı. İsmi de buna uyuyor bizce. Temsil ise zaten oyuncunun hikayemizdeki temsili.

Bundan sonra yine bu tip tarihi projeler görebilecek miyiz?
Böyle bir ihtimal var , ancak şimdiden kesin bir isim veya zaman vermeyelim. Evvel Zaman İçinde Nasrettin oyunu bizler için pek çok açıdan keyifliydi. Hikayeyi, karakterleri, bulmacaları gerçekten eğlenerek ortaya çıkarttık. Nasrettin gibi bir figürü nasıl ele alacağımızı başta bilemedik açık söylemek gerekirse. Pek çok animasyona ve hikayeye konu olmuş önemli bir kahraman var karşınızda. Yine de Nasrettin'le birbirimize alıştık, ısındık ve hikâyeyi birlikte çıkarttık diyebiliriz. Kültür Bakanlığı'nın destek verdiği ilk video oyunu olmayı başarması da hem bizler hem sektör için umut ve mutluluk verici bir gelişme.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Eğlenceli karakterler ve hikâye
+ Basit oynanış
+ Şirin grafikler ve müzikler

- Sahne geçişlerindeki küçük takılmalar

Görgüsüz Aydın Ağa'nın daveti.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Teknik anlamda günümüz oyunlarından geride olsa bile, zaten onlar gibi olmaya çalışmayan, sizi bu dünyadan koparıp masal alemine sürükleyecek şirin ve keyifli bir oyun.

8.0



BLACK MIRROR II

KİMSE BİZE İHANET ETMEMİŞ, BİZ KİMSEYİ ALDATMAMIŞKEN - B. EMRE ÜLGEN

Meraktan çocuğunun dergilerini karıştıran bir ebeveyni ya da eşinin bilgisayarla neden bu kadar süre boyunca meşgul olduğunun cevabını bu satırlarda arayan talihsiz bir ev hanımını irkiltmek uğruna da olsa söyleyeceğim: Büyük aileleri sevmiyorum. Sadece çekirdek ailenin mutlu olabileceğine inandığımdan, bir davranış kalıbına göre repliklerin sıralandığı bir tür kokoz vodvil olan büyük aile toplantılarından var gücümle kaçıyor; yakalanacak olursam da bütün o zaman boyunca herkesin bir örnek mimiklerinin ardında neler kurduğunu tahmin etmeye çalışarak diken üstünde oturuyorum. Ben bu yaşımda böyle yabani bir ergen gibi düşünüp de kuşaktan kuşağa devredilen yegâne aile geleneğinin "dedikodu" olduğuna inanırken *Black Mirror II*'yi oynadıktan sonra neredeyse fikrim değişti. Utanç verici bir insani zaaf ama Gordon Ailesi'ne bakarak teselli buldum bile diyebilirim ("beterin beteri var, haline şükret dostum" hissiyatı).

Halbuki oyunun başlangıcında, böyle züğürt tesellisi bir rahatlığın tam aksine oldukça tedirgindim. İlk videoda, birinci oyunun kahramanı Samuel Gordon'u görünce dehşete düştüm çünkü. O panikle "demek ki ömrüm bu oyunu oynamakla nihayet bulacak" düşüncesi bile geçti kafamdan. 2003 yılında çıkan ve gerek hikâyesi gerekse konunun işlenişiyle bir klasik olabilecek *Black Mirror*'ı batıran, hareketleri ve konuşmasındaki aşırı hantallıkla bir nevi "molla" olan Samuel Gordon'du zira bu karşımdaki. Neyse ki büyükbabasının ölümü üstüne Samuel'in Black Mirror Malikânesi'ne geldiği ve işlerin sarpa sardığı o ilk oyunun 12 yıl sonrasındayız (neden 12 yıl olduğunu ilk oyunu oynamış olanlar tahmin edecek) ve Boston'da fizik okuyan Darren Michaels'ı oynuyoruz.

BENİM HİKÂYEM GELİŞİNDEN BELLİDİR

Black Mirror II, yaz tatilini hasta annesinin yanında Maine, Biddeford'da geçiren Darren'ın sıradan bir günüyle başlıyor ve oyunun ilk bölümünün büyük bir kısmı bir fotoğraf stüdyosunda çalışan Darren'ın gündelik işlerini yapmakla geçiyor. Bu benim en beğendiğim hikâye başlangıç türü. Çünkü daha sonra yağacak mutsuzluklar, başlardaki bu güneşli günlerin hatırasıyla daha belirginleşmiş oluyor. Fotoğraf stüdyosunun, nerdeyse bir Türk (d)ayısı olduğuna yemin edebileceğim denli kaba sahibi Fuller'in emirlerini yerine getirmeye çalışırken Angelina ile karşılaşıyor ve o an hem aşık oluyor hem de belamızı bulmuş oluyoruz (ikisi aynı şey gerçi – *Gönül Abla* tandanslı yazar). Bu ilk gördüğü güzel kıza aşık olan inek öğrenci tiplemesi kulağa klişe geliyor olabilir fakat sonradan bu aşk çok çarpık bir şeye dönüşecek, bunu da belirtmeliyim. Angelina'yı izleyen bir yabancının olduğunu fark etmemize kalmadan Fuller öldürülüyor ve Angelina cinayetle suçlanarak tutuklanıyor. Bize düşense önce Angelina'yı aklamak, hemen sonrasında da iyice giriftleşen hikâyeyi takip ederek ilk oyunun geçtiği yerlere, Willow Creek'e ve en nihayetinde Black Mirror Malikânesi'ne dönmek oluyor.

İkinci oyunun yapımcısı Cranberry Production (ilk oyun Çek bir grup olan Future Games'indi), Black Mirror'ın hikâyesinin işlenişine cesur yenilikler getirmeyi başarıyor. Konu ilk oyunda olduğu gibi yine lanetli nesiller ve gizli tarikatlar etrafında şekilleniyor fakat bu sefer *Black Mirror*'daki korku temelli kurgunun yerine ikili iletişimlerin içyüzüne odaklanan bir anlatım var. Darren'la annesinin, Bayan Pipa ile eşinin, Fuller ile beraber olduğu kadınların ilişkileri gibi örnekler, gündelik hayattaki çoğu iletişimin kaypak, gölgeli taraflarını göstermek üzere bir ayna olarak kullanılıyor. Zaten oyundaki ayna ve yansıma temaları gözden kaçmayacak denli belirgin. Huzurlu Biddeford'un karanlık aksi Willow Creek, Samuel Gordon'un günümüzdeki yansıması Darren Michaels gibi birçok ikili hem bu temaları desteklemek, hem de hikâyenin kaderci altmetnini koyultmak için varlar. Zamanın ve kaderin kaçınılmazlığına yapılan vurgu (tam burada "kaderden kaçılmaz bili-







Ne İyi? Ne Kötü?

+ Hikâye
+ Cesur temalar
+ Grafikler
+ Bulmacalar
- Oyunun sonu
- Bazı seslendirmeler

3-4 saatlik, tadımlık adventure'ların zamanında böyle kallavi bir yapımla karşılaşmak ne güzel!

yorsun" da demek ister bu deli gönül) *Black Mirror II*'nin en çekici yanlarından biri. Örneğin Willow Creek, geçmişteki olaylar yüzünden nerdeyse turistik bir merkez haline gelmiş; akıl hastanesiyse otele dönüştürülmüş. Dahası birinci oyundan aşina olduğumuz birkaç yüzle de yeniden karşılaşıyoruz. Ama ilk bölümü oynamamış olanları dışarda bırakacak kadar geriye dönük bir oyun değil *Black Mirror II*, hatta oynamamış olanlar için gizem daha da yavaş dağılacağından daha merak uyandırıcı olacağını söyleyebilirim. Hikâyeye dair yegâne sorun oyunun sonu. Üçüncü bir oyuna açık kapı bırakmak için, 15-20 saattir sizinle beraber değişen öykü alelacele bitiveriyor. Gizemli olmasına gizemli fakat yine de oyunun aklınızda bıraktığı izden çok şey götürdüğü kesin.

ALAVERE DALAVERE KİM ALA DA KİM VERE

Hikâyedeki kendine has seçimler, oyunun başkişisi için de geçerli. Darren Michaels zeki, alaycı ve nerdeyse soğuk biri. Yeri gelmişken, son zamanların macera oyunlarında sıkça rastladığım böylesi karakterleri çok beğendiğimi de söylemeliyim. Her macera oyununda ille de bir tane bulunan, başarısız *Guybrush Threepwood* çeşitlemelerinden ben çok sıkıldım çünkü. Darren ise *The Whispered World*'deki Sadwick gibi, gerçekliğe daha yakın bir karakter. Dahası kafası bu kadar benimkine benzer işleyen (dalavereci yani) biriyle karşılaştığıma da sevindim doğrusu. Kilitli bir kapıyı açması gerektiği zaman fantastik *MacGyver* numaralarına girişmeden, tüm zekâsını anahtarı nasıl çalabileceğine yoran bir karakterle oynamak neşeli bir değişiklik. *Black Mirror II*, başkalarının mektuplarını açmak, kimlik çalmak, imza taklit etmek, gerekirse yangın çıkarmak gibi okurken elbette kulağa korkunç gelen fakat tüm bunların bir oyun olduğunun"bilinçli" rahatlığı içinde yapması çok keyifli numaralarla dolu. Artık en sonunda bir cesedin ceplerini karıştırırken Darren da kendine dayanamayıp şöyle diyor: "I feel like the world's biggest asshole" (Türkçesi: "Bu numaraları gündelik hayatta denemeyiniz" – bari İngilizce bilmeyenler saf kalsın diye uyduruyorum).

Black Mirror II'nin gerçeğe ve sıradan bir zihne sadık kalması durumu, oyundaki bulmacaların hep mantık sınırları içinde kalmasını da sağlıyor. Zaten hikâyenin ilerleyişi ustaca kotarıldığı için ne yapacağınızı bilmediğiniz zamanlar nerdeyse hiç karşınıza çıkmıyor. Olsa bile, Darren yapması gereken işleri günlüğüne not aldığından oyunun içinde kaybolmuyorsunuz. Bunların yanı sıra, bir süre uğraştıktan sonra bulmacaları çözmeden geçmenize olanak veren "Easy" modu da mevcut oyunda (hiçbir macera oyuncusu bunu gururuna yediremez gerçi). Hızlıca karar vermeniz gereken bir-iki durum ve bir manasız labirent de olmasaydı bulmacaların nerdeyse hatasız olduğunu söyleyebilirdim.

Sunuşa gelirsek, birinci oyunun iyi yanları alınıp kötüleri elenmiş diyebiliriz. Grafikler bu sayfalarda göründüklerinden çok daha güzel çünkü nerdeyse hepsinde, canlı görünmelerini sağlayacak bulutlar, yağmur, sis gibi hareket eden unsurlar var. Seslendirmelerde, birinci oyundaki çok sarhoş olmasına rağmen teklemeden konuşan karakter gibi acayiplikler yok. Sadece oyunun sonlarına doğru bir-iki tane karakterin aksanı gerçek olamayacak derecede abartılı.

Ufak tefek birkaç kusuru ve oynayanı aniden ortada bırakan aceleye getirilmiş bir sonu olmasına rağmen *Black Mirror II*, hikâyesinin gerçek olduğuna inandıran ve bu yüzden oyuncuyu da öykünün içine alabilen bir oyun. İkili iletişimlerini, ailesiyle bağlarını irdeleyen işgüzar oyungezerler, elbette ki *Black Mirror II*'yi oynadıktan sonra sevdiklerine "oh sizi öyle göreceğim gelmişti ki" diyerek koşmayacak fakat tüm güzel kitapların, filmlerin, müziklerin sebep olduğu gibi, gerçeğe belki biraz daha yakından bakacaklar.

İstediğimiz olsun diye yine çocukluk yaparken

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Cranberry Production > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium1.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB grafik kartı, 6 GB sabit disk alanı > **ÖnerilenSistem:** Intel Pentium IV 2 GHz, 1 GB RAM, 512 MB grafik kartı, 2 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://www.butler-bates.de/start.php

SON KARAR

Grafik	5/5
Ses ve Müzik	4/5
Hikaye/Atmosfer	4/5
Eğlence	4/5

Sahici macera oyunlarının o dayanılmaz hafifliğine sahip kötücül ama güzel bir hikâye.

8.5



Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl





YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

SÖYLE BANA NERESİNİN ACITTIĞINI

Kızıl bir renk geliyor ellerime birden. Oyungezerin kapaklarına bakıyorum sırayla Facebook sayfasından. Tek tek, her birinin özdeşleştiği hayatımın parçaları geçiyor gözümün önünden. Tomb Raider: Underworld kapağında Lara'ya bakınca göğüslerini görmüyorum ben, ilk Oyungezer toplantım geliyor gözümün önüne. Assassin's Creed kapağı bana lisedeki son kışımı anımsatıyor. Diablo 3, o yazın sıcağını ve amaçlılığını. Crysis Warhead Amerika'ya kalkan o uçağı, içindekileri, yolculuğu. Spore, annemin bir zarfa sokup yolladığı ve bütün sene yanımda taşıdığım o dergiyi. God of War 3 tanıdığım tek aşkı. Mafia II döndükten sonra yaşadığım o boşluğu. Left 4 Dead 2 Los Angeles'ın ücra bir otelini. Monkey Island normalleşmeyi. Arkham Asylum tekrardan başlamayı, üniversiteyi, yeni temelleri. StarCraft II de en sonunda oturmayı, bulmayı ve anlamayı. Her sayının ayrı bir anlamı var hayatımda, onlarla saymışım zamanı, onlarla kaydetmişim yaşamımı. Yerimizde duramayacağız derken zaman da yerinde durmamış, geçmiş, ilerlemiş, arkasına bakmamış. Biz de buradayız işte, ellerimizde plastikten bozma klavye-kalemlerimiz, kulaklarımızda bize bir şeyler anlatmak için çaresizce çırpınan müziğimiz ve siz. Bizi okuyup, bizi var eden, varlığımıza anlam veren siz. İyi ki buradayız değil mi sevgili oyungezerler? İyi ki tam otuz iki sayıdır buradayız. Bir ağzın dişlerini de geçtik, artık hiç durmayız yerimizde. Siz bize *yürü* dedikçe aksi de düşünülemez zaten.

O yüzden, şu bir şeyler biterken çalan şarkı, bir şeyler tüm yaraları ve parçalanmışlıklarıyla biterken çalan şarkı sizin hayatınızda da bir şeyler başlarken çalsın. Belki şu kulunuzun yazamama hastalığını biraz affettirir: *If you're looking for disappointment, you can find it around every corner...*

SONY VE NINTENDO OLMANIN DAYANILMAZ RAHATLIĞI

Wii ve PS3 son dönemin en çok talep gören konsolları. Bunu biliyoruz ve ikisinin de neden bu kadar çok talep gördüğünü çok iyi anlayabiliyoruz. PS3, münhasır oyunlarıyla halihazırda oyuncu çekmek için tasarlanmış, bedava online oynanış elverişliliği, Home, PSN gibi özelliklerini birden parlattı ve bu aniden bir PS3 ilgisi yaratti ki bu durum gayet doğal. Wii ise hâlâ "aa ne garip şey bu! Ehee!" faktöründen kaynaklanan avantajını yanında bulunduruyor. Wii alan kitle de senede bir iki oyundan fazlasını tercih etmediği için kaliteli oyun eksikliği pek göze batmıyor. Aylardır ortaya koymaya çalıştığımız bu teorinin teyidi GameStop tarafından geldi. GameStop ilk çeyreğin yüzde sekseni boyunca PS3, yüzde ellisi boyunca da Wii kıtlığıyla mücadele etmiş. PS3 talebinin fazlalığını halihazırda teyit etmiş olan Sony bu açıklamanın doğru olabileceğini de destekleyince gözler dirilmek için Natal'ın yolunu gözleyen 360'a çevrildi. Evet Microsoft? Senden ne zaman böyle bir hamle geliyor allasen?



CONSOLE

ELİMDE PSP, GECELERCE UYKUSUZ KALMAK İSTİYORUM!

Geçtiğimiz aylarda piyasaya sürülen ve bu sayfalarda da dakika dakika tahkiki ve analizi yapılan Sony konsolu nedir diye sorsam ne cevap verirsiniz? Yoo heyecanlanmayın, bu soruyu bilene PS1 figürü falan vermek gibi bir şansımız yok. Ama yine de, PSP Go dediyseniz tebrikler, kazandınız. Console Master'da PSP Go'nun başarısız olabileceğinin, olduğunun ve olmasının üzerinden baya bir zaman geçtiğinin haberlerini ve tahminlerini yazdık. Bu başarısız hamleden sonra Sony tek bir şey yapabilirdi, onun da dedikoduları tüm internette tüm hızıyla dolaşmakta zaten: PSP2. Henüz elimizde ciddi bir resim dahi yok, fakat dedikodular bitmiyor. Çift çekirdekli işlemci, iki analog sistem, dokunmatik/kayan ekran, geriye dönük uyumluluk... Tokyo Game Show ve GamesCom şu an itibariyle bir şeyler öğrenmek için en büyük umutlarımız. Zira PSP2'nin E3'e yetişmeyeceği neredeyse kesin gibi. Ev konsolları nesli sabit, ama el konsolları atak üstüne atak yapıyora benziyor. Dünya tersine mi döndü ne?

Not: Resim külliyen yalan bir konsepttir, ama olsa güzel olmaz mıydı?



AYDIN HAVASI

> Killzone 3 gelecekti, biliyorduk. Hakikaten de geliyor! Ama biraz sonra söyleyeceğim şeyi bilmediğinizden bir hayli eminim, zira Killzone 3D desteğiyle gelecek. Bravia sahipleri, şenlenin!

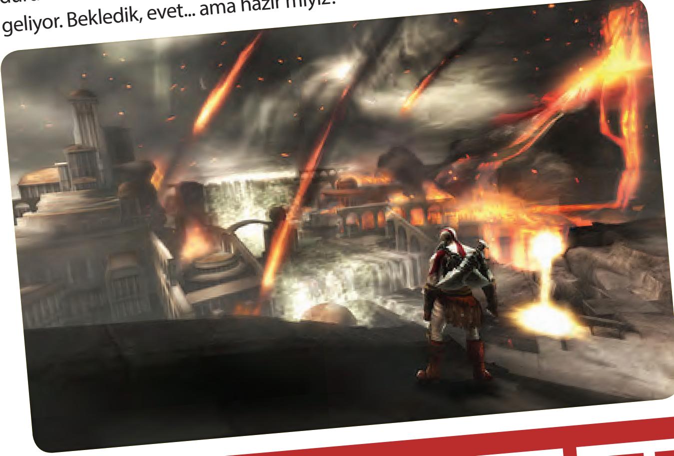
> Wii Play, Wii Music ve Wii Chess gibi teknolojinin son ürünü olan muhteşem oyunlara sahip Wii serisine yeni bir eklenti geliyor: Wii Party. Kendisi Mario Party gibi... ama Mii'li. Tamam sakin olun, heyecandan PS3'ünüzü parçalamanıza gerek yok.

> Prince of Persia Classic ve orijinal Prince of Persia iPhone'larımıza geliyor. Nostaljiye hazır mısınız?

> Final Fantasy XIII'ün ardından bir sürpriz de Final Fantasy Versus XIII yapar mı? Square Versus'u da Xbox 360'a getirmeyi düşünüyor.

SPARTA'NIN HAYALETİ SİZİNLE OLSUN

Bekledik... Önce God of War 3'ü bekledik… Aylarca, yıllarca bekledik. Kratos bağırdı, biz oynadık; Kratos kafa kopardı, ciğer söktü, Tanrı düşürdü, biz çığlıklar attık. Tüm bu karmaşanın, tüm bu curcunanın içerisinde ufak malzemelerle kocaman işler yapmış bir firmayı ve onun ufak-kocaman oyununu unuttuk: Ready At Dawn ve God of War: Chains of Olympus. Önce ana siteden birkaç resim ve bir animasyonla hatırlattı bize kendini, bir şeyler geliyor, hazırlanın dedi... En sonunda da açık açık söyledi: God of War PSP'ye ikinci bir çıkartma yapıyor: God of War: Ghost of Sparta. Ghost of Sparta, tekrar mucizevi stüdyo Ready At Dawn tarafından hazırlanıyor ve Chains of Olympus'un formülünün üzerine daha çok düşman, daha güzel grafikler ve daha çok boss savaşı ekleyerek geliyor. Bu senenin sonlarına doğru çıkacağı belirtilen Ghost of Sparta, dürüst olmak gerekirse, PSP'lerimizin görüp görebildiği en iyi oyun olmak için geliyor. Bekledik, evet... ama hazır mıyız?





SCRIBBLENAUTS'UN SIFATLISI NASIL OLUR? SÜPER TABİİ Kİ!

Geçtiğimiz sene piyasaya çıkıp hepimizin aklını başından alan ve DS koleksiyonlarımızın en güzide parçalarından biri haline gelen Scribblenauts'u hâlâ denememiş olanınız var mı acaba? Eğer bu soruya "evet" cevabını veren mutsuz azınlıktansanız elinizi çabuk tutmanızı öneririz. Zira isimlendirilme sürecinde 90'ların başına dönüş yaşamayı tercih eden 5th Cell'in, bu süper-şirin/süper-zeki oyuna geleceğini açıkladığı devam oyunu Super Scribblenauts bu sonbaharda DS'lerimizi ziyaret edecek. Oyuna yapılacak eklentiler arasından iki tanesi bir hayli önemli gözüküyor. İlki artık efsunlayabildiğimiz eşyaların başına sıfatlar da ekleyebilecek olmamız; Mor Ejderha, Uzun kırbaç gibi. İkincisiyse, ilk oyundaki tek kusur olan kontrollerin geliştirilecek olması. Super Scribblenauts, çabuk gel, ateşten bir korsanla devasa bir ninjayı kapıştırmak istiyorum!

MASTER



KONSOL TOP 20

Ve Yiğit'in geçen ayki serzenişini duyan yeni fikri mülkler sol kulvardan hızlı bir bindirme yaptılar!



1 2010 FIFA World Cup South Africa
PS3, 360, Wii, PSP **EA Sports**
Hadi hep beraber, ven ay get oldır, ay vil bi strongır!

02 Alan Wake	Aksiyon	360	Microsoft
03 Lost Planet 2	Aksiyon	360, PS3, PC	Capcom
04 Just Dance	Eğlence	Wii	Ubisoft
05 Skate 3	Spor	PS3, 360	EA Sports
06 Battlefield: Bad Company 2	FPS	PC, PS3, 360	EA Games
07 Call of Duty: Modern Warfare 2	FPS	PC, PS3, 360	Activision
08 Final Fantasy XIII	RYO	PS3, 360	Square Enix
09 Wii Fit Plus	Spor	Wii	Nintendo
10 Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
11 Grand Theft Auto: Ep. From Liberty City	Aksiyon	PC, PS3, 360	Rockstar
12 Super Street Fighter IV	Dövüş	PS3, 360	Capcom
13 Just Cause 2	Aksiyon	PC, PS3, 360	Eidos
14 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Aksiyon	PC, 360	Ubisoft
15 Call of Duty: World At War	FPS	PC, 360, PS3, Wii	Activision
16 Sonic & Sega All-Stars Racing	Yarış	PC, PS3, 360, Wii, DS	Sega
17 Aliens vs. Predator	FPS	PC, PS3, 360	Sega
18 Iron Man 2	Aksiyon	360, PS3, PSP, Wii, DS	Sega
19 James Cameron's Avatar: The Game	Aksiyon	PS3, 360, PC, Wii, PSP, DS	Ubisoft
20 New Super Mario Bros. Wii	Platform	Wii	Nintendo

KARA LEOPAR GELİYOR, AVUÇLAR KAŞINIYOR

Eh, zamanı gelmişti. Gelmiş geçmiş en dövmeli oyun serilerinden bir tanesi olan Yakuza'nın üçüncüsü Kuzey Amerika'da, dördüncüsü de Japonya'da daha henüz iki ay önce çıkmışken böyle bir açıklama yapmak CS1 Team ve Sega'nın boynunun borcuydu... Bayanlar baylar, sizi Yakuza'sız bırakmamak için ant içmiş olan yapımcılarımız yepyeni bir Yakuza oyunu duyurdular, detaylandırdılar, ismini koydular ve hatta üzerine ekran görüntülerini paylaştılar. Piyasaya sürülecek bir sonraki Yakuza oyunu olma payesini taşıyan Kurohyou: Ryu Ga Gotoku Shinshou (Black Leopard: New Yakuza Chapter olarak çevriliyor kendisi) abilerinden biraz daha farklı olacak. Bu sefer ana karakter bir gangster değil, 18 yaşında bir genç ve kendisi oyunun yapımcılarının söylediğine göre haleflerinden biraz değişik bir şekilde çarpışacak. Karakterimizin savaş alanı biraz değişik. Şöyle ki... Hazır mısınız? Kurohyou, abileri gibi PS2-PS3'e değil, PSP'ye gelecek! Evet? Şimdi o yukarıdaki ekran görüntüsü daha bir etkileyici hale geliyor değil mi? Az kaldı sevgili PSP sahipleri, en güzel gözüken PSP oyunumuz 22 Eylül'de bizlerle olacak.





2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA™

"AFRİKA'NIN GÜNEŞİ ÇARPIYORMUŞ DİYORLAR, O YÜZDEN GİTMEDİK BİZ" (Bir Türk taraftarı) -Volkan Turan

Sanal ortamlarda ne kadar futbol oyunu meraklısıysam, gerçek hayatta durum tam tersi diyebilirim. Tuttuğum takımın bile izlediğim maç sayısı sezon başına biri geçmez. Özet adamıyım ben. Sonuna kadar desteklemem için ancak Avrupa'da top koşturması lazım takımımın. Diğer türlü bana, "biz kendi aramızda eğleniyoruz teytey" gibi geliyor ve o 90 dakika bittiğinde sonuç ne olursa olsun feci zaman kaybetmişim gibi hissediyorum. Milli Takım'da da aynı sendromu yaşıyorum açıkçası. "Hangi takımlısın" sorusuna "Milli Takım!" demeyecek kadar futbolla ilgiliyim, tamam ama Milli Takım'ımızın da maşallahı var yani. Ne zaman maçlarını izlesem sinir yumağı şekilde buzdolabına koşuyorum (yumruklamak için değil).

Bir süredir Dünya Kupası rüyalarımız hayal kırıklığıyla süslense de ben mutluyum aslında. Demiştim ya oyunlardır benim mekânım; takımım da burada beni bekliyor kupa için.

BİZ GİDEMEZSEK, ONLAR GELİR!

FIFA: Road The World Cup 98'den bu yana Dünya Kupası temalı yan futbol oyunlarıyla alakalıyım ve her birinden de memnun kaldım diyebilirim. Bunun en büyük nedeni her yeni sürümün, eldeki oyunun güncellenmiş hali olması. Yani gerekli düzeltmeler yapılıp sunum değiştiriliyor ve öylece raflara çıkıyor. Bu da hata telafisi için güzel bir fırsat. *PES*'te göremediğimiz ama EA'in çok güzel bir alışkanlığa çevirdiği hareketler bunlar.
Bugün de çanlar 2010 Dünya Kupası için çalıyor (*Maçları bu gocaman TV'de izleyin* temalı reklâmlar başladı bile). 2010 Dünya Kupası'nda ülke liglerinde göremediğimiz birçok güzellikle karşılaşmayı umuyoruz tabii ki ama oyunu için FIFA10'un "oynanış" olarak bir üstü diyemiyorum. Eğer deliler gibi FIFA10 oynayan bir oyuncuysanız, aradaki ufak tefek farkları hissedebilirsiniz ama bu tanım size uymuyorsa oynanış aynı gelecek.

Elbette FIFA10'un oynanışı zaten yeterince iyiydi, o yüzden bu noktada sorun yok. Son dönem futbol oyunlarında oldukça şikayetçi olduğumuz "insanüstü futbolcu" problemi, FIFA10'a göre biraz törpülenmiş. Bu futbolcuları az biraz iyi kullanan oyuncular ceza sahası içinden veya dışından çok rahat goller atabildiği gibi, omuz omuza futbolcu da yiyebiliyordu ham diye. Kısacık şortların standart olduğu zamanlarda bile böyle futbolcu yoktu, şimdi oyunlarda neden olsun? EA'in bu şikayeti değerlendirmesi iyi ama giderememesi kötü olmuş. Halen Arjantin, İspanya, İtalya ve Brezilya günümüze kıyasla çok "arcade".

Bu konudaki umutlarımızı FIFA11'e taşıyor ve şikayet edilen bir diğer noktaya geçiyoruz; şutlar. *PES2010*'a oranla FIFA10'un şut hissi oldukça suni geliyordu bana. Yani şut çektikten sonra topun arkasında büyük bir heyecanla bakmıyordum. O tokluk hissini bir türlü alamamıştım. O his şimdi biraz gelmiş. Ayrıca topa kavis verip kalecileri kolay yoldan avlamak da sona ermiş diyebilirim (ya da ben körelmişim).


Ara görüntülerdeki çekimler yine harika. Dünya Kupası atmosferine, heyecanına kapılmamanız imkânsız.

Karşımızdaki yeni bir FIFA olmadığı için üzerinde konuşabileceğimiz noktalar genelde modları oluyor çünkü EA sunumunu tamamen değiştirip Dünya Kupası konseptine göre ayarlamış. Bu modlar içinde beni en çok sevindiren **Story of Qualifying** oldu. *Road to FIFA World Cup 2006*'yı oynayanlar hatırlayacaktır; bu modda tarihteki önemli maçların önemli anlarında oyun kontrolü size veriliyor ve aynı o günkü gibi imkânsızı başarmanız isteniyor. Burada altı kıtaya ait 55 görev bulunuyor ve her ana görev size belli bir puan kazandırıyor. Bunun yanında ufak görevler de var ki asıl görevlere göre daha basitler. Ama puan bakımından çok işe yaradıkları için onlara da burun kıvırmıyoruz. Bu puanlarla, örneğin 1000 puan yaparsanız, World Cup 2006'daki senaryo görevleri açılıyor. Bu cömertlik açıkçası gözlerimizi yaşarttı.

Eğer PS3'ünüzü online olarak da kullanıyorsanız, 2010 Dünya Kupası finallerinde açılacak başka bir mod daha bulunuyor. Avrupa'ya ait görevlerin biri de 01.04.2009'daki Türkiye-İspanya maçına ait. 63'üncü dakikada İspanya penaltı kazanıyor ve oyun sizi burada devreye sokuyor. Önce penaltıyı atıp durumu 1-1 yapacaksınız, sonra da gol yemeden en az 1 gol daha atıp Türkiye'yi geriden gelip yenmiş olacaksınız. Bu senaryoyu gerçekleştirmeye elim gitmedi açıkçası.

TAKIMIN LEĞEN KEMİĞİ

Tarihi baştan yazdıktan sonra soluğu hemen **Captain Your Country**'de aldım. Bu mod altında sıradan bir futbolcu olarak başlıyorsunuz. İsterseniz sıfırdan bir futbolcu yaratabilirsiniz, isterseniz gerçek hayattan bir futbolcu seçebilirsiniz, isterseniz de FIFA10'dan kalan karakterinizi burada kullanmaya devam edebilirsiniz (dört kişiyi destekliyor bu mod). Tek başınasınız ve ilk etapta kendinizi teknik direktöre göstermek zorundasınız her şekilde.





BÖYLE PENALTININ!!!

Penaltı kazanınca hemen gol atmış kadar sevinme devri bitiyor. Evet, bu FIFA'da penaltılar gerçekten de iyi konsantrasyon istiyor artık. "Yön ver, şut çek, kaleci tutamazsa GOL" diye bir şey yok. Composure metresindeki kırmızı, sarı ve yeşil alanlar kaderinizi ilk belirleyecek yer. İyi futbolcuların yeşil bölgesi daha geniş, orta halli futbolcuların kırmızıları daha az, düşük futbolcuların da yeşil bölgesi ufak, kırmızı bölgesi çok geniş. Bu şu demek; eğer ibreyi yeşilde tutabilir ve şuta yeterince basarsanız, top ancak kaleye gidecektir. Ama kırmızıdaysa ibre, gitti o penaltı. Sarı bölgeyse riskli. İbrenin hızı da, maçtaki duruma, strese göre değişiyor. Diyelim bireyi yeşilde tuttunuz, bu sefer vuruş şiddeti devreye giriyor. %50-%75'lik alan ideal, daha fazlasındaysa futbolcu abanarak muhtemelen topu dışarı atar. Ayrıca L1 tuşunu da kullanarak kaleciyi avlayabilirsiniz ama bu da riski artıracaktır. Topa yavaş gelip birden vurmak, hızlı gelip birden durup fake bir bilek hareketiyle şut çekmek gibi pek çok kurnazlığa da oyun izin veriyor.

Penaltı kurtarmaksa bu kadar karmaşık değil. Sol analogla yön verin, sağ analogla da topa atlayın. Aşağıdan, ortadan ve yukarıdan yönlerine doğru atlarsanız (şuttan önce veya sonra), kurtardınız demektir ama genelde penaltı kurtarılmıyor, sadece dışarı atılırsa avantaj yakalıyorsunuz. Bol pratik öneriyoruz, sabahları aç karnına.



Yapay zekâda kanat oyuncuları hariç pek bir gelişme göremedik.

Gerçekten de takımınıza yön veren bir futbolcu olduğunuzda inanılmaz zevki bir hale geliyor oyun

Kendi mevkiinizde yaptıklarınız size hep artı puan olarak yazılacak ama hem yapmadıklarınız hem de yanlış yaptıklarınız da bu puanı eksiltecek. Yani işiniz biraz zor. Yükselmek sabır ve zaman gerektiriyor ama bir kere yükselip gerçekten de takımınıza yön veren bir futbolcu olduğunuzda inanılmaz zevki bir hale geliyor oyun. Sadece kupayı hedefleyen modlarda ilk ve tek hedefiniz ne olursa olsun gol atmak ama bu modda eğlenebileceğiniz pek çok detay bulabiliyorsunuz. Eğer en zor seviyede zorlanmadan oyunu oynayabiliyorsanız, forvet mevkiinde, ama yok, alt zorluk seviyelerinde anca oynuyorsanız da orta sahadan bir mevkide yükselmenizi öneririm. Yoksa oyunu bu mod altında öğrenmek zorunda kalıyor ve ekstradan zaman harcıyorsunuz. Seviyenize göre bir yerde oyunda ilerlemek, inanın maksimum keyfi veriyor. Örneğin ben sağ kanat orta saha oyuncusu olarak oynadım ve belki çok gol atamadım ama çok fazla attırdım süper muz ortalarımla.

Elbette bir de kazanmak için herkesin kendisini paraladığı o mod, **2010 FIFA World Cup** modu var. Burada seçeceğiniz takım ve düşeceğiniz grup gerçek hayattaki gibi de olabilir, elenmiş bir takımla da yola devam edebilirsiniz (199 takım seçeneği bulunuyor). Fikstürü gördükten sonra dostluk maçları da yapabilirsiniz ya da direkt konuya girip elemeler, finaller ve kupa şeklinde zirveye de oynayabilirsiniz. Modun başka esprisi yok zaten. Dikkat etmeniz gereken şey, sahaya süreceğiniz futbolcuları sadece o maçlık değil, daha geniş düşünüp seçmek. Çünkü dostluk maçında sakatlanan bir futbolcunuz kupaya veda edebilir. Düşünsenize Messi henüz ilk maçta kupaya veda ediyor! Kâbus.



"Abi biz elendik, niye seviniyoruz ki?" "Hadi ya! Sus çaktırma. Kaç kaç kaç!"

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kolay, akıcı oynanış
+ 199 ülke takımı
+ Konsept, sunum vb. her şey süper
+ Dolgun modlar
- Müzikler
- Yüklemeler
- Bazı düzeltilmeyen hatalar, eksiklikler, bug'lar

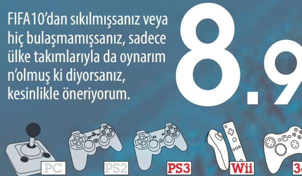
SONBAHARI BEKLEYİN!

Bunların dışında Online, Versus, Penaltı, Store gibi modlar da bulunuyor. Online ortamlardaki potansiyel FIFA10'dan farksız. Eğer FIFA10'a hiç ilişmediyseniz ama alacağınız oyundan online içerik de bekliyorsanız hiç düşünmeden bu oyuna sarılabilirsiniz. Offline modlar zaten gördüğünüz gibi oldukça uzun süreli ve doyurucu. Bunun üzerine online tarafından kişisel, grupsal ve turnuva gibi çok yönlü içerikleri de hesaba katarsanız, en azından FIFA11'e kadar oynayacağınız oyun belli. Yeni oyuncu olmanız da bir şeyi değiştirmez. Videolarla ve alıştırmalarla oyuna çok kısa bir sürede adapte olabiliyorsunuz. Belki stadyumlarda yüzümüzü boyayıp löylöylöy yapamayacağız ama mekânı (cennet?) sanal ortamlar olan futbol severlerin, dibinden ayrılmayacağı bir oyun olmuş South Africa.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

FIFA10'dan sıkılmışsanız veya hiç bulaşmamışsanız, sadece ülke takımlarıyla da oynarım n'olmuş ki diyorsanız, kesinlikle öneriyorum.



Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



Tür: Futbol **Yapım:** EA **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat **Yaş Sınırı:** 12+
Web Sitesi: fifa-world-cup.easports.com

ALAN WAKE®

Bir makas alın ve oyun dünyasını tam ortadan ikiye kesin. Kalın bir kalemle çizilen düz bir çizgi de görebilir aslında işimizi. Bir tarafın tepesine "Herkes İçin Oyunlar" yazın kocaman, bir tarafa da "Büyükler İçin Oyunlar". Sonra "Büyükler" kelimesinin altına not düşün, "Yaştan bahsetmiyoruz akıllım" diye. Şimdi Herkes İçin Oyunlar başlığının altına bıyıklı muslukçuları, yeşil şapkalı çocukları, bez bebekleri falan koyun. "Büyükler İçin Oyunlar" başlığının altına da Max Laughton'u, Ethan Mars'ı, James Sunderland'ı, Alan Wake'i. Artık oyun denen şeyi adam gibi kesmenin, parçalamanın, kategorize etmenin zamanı gelmedi mi? Ben de seviyorum eğlencelik oyunları ama sıkılıyorum hızla. Beni alıp götürecek oyunlar istiyorum artık, sırf sevimli olmayan, sırf basit olmayan. İzlediğim filme, dinlediğim müziğe, okuduğum kitaba izdeş oyunlar.*

-TUĞBEK ÖLEK

*Hatırlamayanlar için Max, Sanitarium'un; Ethan, Heavy Rain'in ve James, Silent Hill 2'nin baş karakterleri.

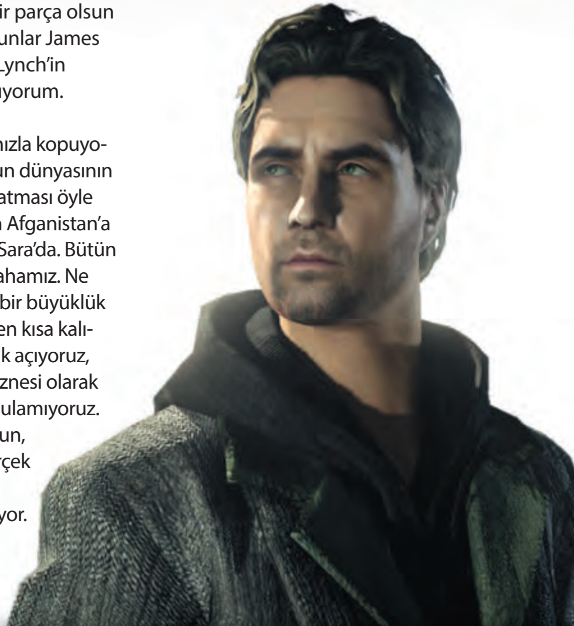


Oh Alan!
Burası Bright Falls Amerika
Ne karanlıklar bekliyor seni burada

Açık konuşmalıyım ki son birkaç aydır tüm oyun jargonu sıkıyor beni. Oyunlar her gün bir adım daha ileri giderken biz geride kalıyormuşuz gibi hissediyorum. Oyunlar üstüne muhabbetler hep kendini tekrarlıyor sanki. Her şeyin aynı olması, oyuncu zihninin tek tip çalışması bunaltıyor. Basit oyunları sevmenin "cool" olmasını da anlamıyorum, en baba RYO'ların arkasında metalci pozu vermeyi de. Miyamato'da bir parça olsun Miyazaki bulmak istiyorum. Bütün oyunlar James Cameron kokmasın istiyorum, David Lynch'in elinden çıkma oyunların hayalini kuruyorum.

Oyun dünyasına dair tüm klişelerden hızla kopuyorum. Bilmiyorum sevgili okur, belki oyun dünyasının bir yanı cidden yavan. Bu dünyada anlatması öyle zor bir zenginlik var ki, yeşil sahalardan Afganistan'a akıveriyoruz, bir Azeroth'dayız bir Mar Sara'da. Bütün dünyalar, bütün uğraşlar bizim oyun sahamız. Ne sinemanın ne müziğin yanaşabileceği bir büyüklük bu. Ama belki de bu zenginlik yüzünden kısa kalıyor hep bir parçamız. Durmadan sandık açıyoruz, kırmızı varil patlatıyoruz ve bir kültür öznesi olarak oyunların ne anlama geldiğini hiç sorgulamıyoruz. Hayatın ne olduğunu sorgulamıyor oyun, politik bir bakış açısı geliştiremiyor, gerçek hayattan bahsetmeye korkuyor, azıcık bile olsa gerçeğe dokunmaktan korkuyor. Oyunlardaki aşk bile en yavanından, köprü üstlerinde, köprü altlarında yaşananlardan değil.

Suçladığım siz değilsiniz, oyun geliştiriciler ve basını. Bu farkındalığı geliştirmek ve ayrımı koymak bizim işimiz. Bu yüzden bütün bir oyun basını olarak *Super Mario Galaxy*'ye neden Alan Wake'den 15 puan fazla verdiğimizi düşünüyorum. Gerçekten zıplayan bir muslukçu bizi daha mı çok cezbediyor? Bilmiyorum sevgili okur, belki de yaşlanıyorum.



NOT YERİNE SAYGI VERSEK?

Alan Wake'e bu yüzden çok saygı duyuyorum. "Basit ve yüzeysel"in prim yaptığı bu çağda, bir oyunu dantel gibi işlemek için senelerini harcayan Remedy'ye saygı duyuyorum. Verdiğim nottan fazla saygı duyuyorum hem de. Çünkü not, işi ne kadar kotardıklarının göstergesi, saygıysa ne yapmak istediklerinin ve bunun için ne kadar çalıştıklarının. Eğer böyle bakmazsak, Alan Wake'e üç beş farklılığı olan ve güzel grafikle bezenmiş bir *Resident Evil* klonu demekten başka seçeneğimiz kalmaz. Ama bu oyun son yıllarda oynadığım en güzel gerilim oyunu. "Survival Horror" ya da "Third-person Action Shooter" terimlerini kim uydurmuş bilmem ama ben sürdürmek istemiyorum artık. Ne kadar korksam da, ne kadar hayatta kalma mücadelesi olsa da Alan Wake bir "Gerilim Oyunu" benim için.

Yanlış anlamayın, öyle devrim yaratacak bir oyun da değil Alan Wake. Hikâyesi Stephen King ve benzerlerini okumuş olanlar için tanıdık. Oynanış, üstünüze gelen korkunç yaratıklara silah doğrultmak üstüne kurulu. Ne etkileşimi bambaşka ne de bir an olsun çizgiselliğin dışına çıkıyor. Grafikler, müzikler başka bir dünyadan gelmiyor. Bir *Heavy Rain* değil kesinlikle. Bu oyunu yaparken Remedy tek bir yenilik bile keşfetmemiş. Ama gözümüzün önünde olan, çoğumuzun bildiği şeyleri alıp bir oyun dünyası içinde keskin bir zevkle birleştirmiş. >>



Kartpostal gibi derler ya hani, ben o kadar uzun zamandır böylesine güzel bir kartpostal görmedim ki... O gölün üzerindeki kulübeyi, o madenleri, o kasabayı tasarlayan eller dert görmesin.



ALAN WAKE



ÖYLE DEVRİM YARATACAK BİR OYUN DEĞİL ALAN WAKE AMA GÖZÜMÜZÜN ÖNÜNDE OLANLARI ALIP KESKİN BİR ZEVKLE BİRLEŞTİRMİŞ.



1- Dr. Hartman'ın malikanesi kafayı kırmış sanatçılarla dolu. En şenleri rock dünyasının eski tüfeği, kafayı Nord mitolojisiyle bozmuş ihtiyarlar.

2- Karanlığın düşman, ışığın ilaç olduğu bir dünyada en büyük dostumuz kimdir? Elbette Bright Falls Işık ve Enerji San. Tic. Ltd. Şti.



>> Yani Stephen King mi yeni, Nick Cave mi, İkiz Tepeler mi, filtre kahve mi, Kuzey Batı Amerika'nın sıkıcılığıyla gizem kazanan kasabaları mı, video sanatı mı? Ama bugüne kadar kimse bunları bir araya getirmediyse bir oyunda, o zaman Remedy'nin yaptığının yeni olmadığını, cesur olmadığını söylemek de doğru değil.

KAYIP BİR KAHRAMAN

Alan Wake, oyunun olduğu gibi baş karakterimizin de ismi. Kimsenin hastası olacağı bir herif değil Alan. Yazar kendisi ve koca… başka hiçbir şey değil. Dürüst değil, dost canlısı olmak, iyilikseverlik falan hak getire. Süper kasları, özel yetenekleri, espri anlayışı, karanlık bir geçmişi falan yok. Kendi dertleri olan, insanlara soğuk ve bazen asabi davranan, hayatla bağı kopmuş bir adam. Sıkıntılı bir karakter. Ama yargılamak için söylemiyorum bunları. Anlayabiliyorum Alan'ı. Yıllardır tek bir satır yazmamış bir yazar. Bunun depresyonunda, anksiyetesi yüksek, üretkenliğini kaybetmiş bir sanatçı. Özürlü bir adam yani.

Ama insan gariptir, elinden bir şeyi alırsanız kafasını o kaybettiğine saplar ve sahip olduğu güzellikleri görmez olur. Yazarlığı alınan Alan da böyle işte, bugüne dek yazdığı kitaplar sayesinde muhtemelen ömür boyu maddi sıkıntısı olmayacak, üstelik güzel ve anlayışlı bir karısı var. Grafik ve animasyon olarak biraz güdük olsa da Alice cidden her erkeğin hayatını adamak isteyeceği ideal kadın. Kocasının mutluluğunu her şeyin önüne koyan bir melek adeta. Ama Alan bunun farkında mı, değerini biliyor mu? Sanmıyorum, çünkü o kaybettiği yazarlığıyla düştüğü bunalım içinde Alice'i kırmaktan çekinmiyor. Ben yazsaydım bu hikâyeyi, Alice gider kendine onu gerçekten sevecek birini bulur ve Alan hayata küsüp alkolik olurdu ve kimse arkasından ağlamazdı. Ama durun, o zaman oyun olmazdı bu. Oyun dediğin kaderin ağlarını ustalıkla örebilmeli. O zaman Alan Wake'i uyandırmanın zamanıdır. Gelin elinden en değerli şeyi alalım o halde, Alice'i. O zaman uyanacaktır Alan elbette ve depresyonu bir kenara bırakıp sevdiği kadın için bütün hayatını ortaya koyacaktır. Bir erkeğin kahramana dönüştüğü gündür bu dostlar ve işte sevebiliriz artık Alan'ı. Artık onu oynamak için bir sebebimiz var. Ve hani örecek dedik ya kader ağlarını, öyleyse Alan sevdiği kadını kaybederken yazarlığını geri kazanmalı ve onu düştüğü karanlıktan çıkaracak ışık bu olmalı, daktilo tuşlarının tıngırtısı yankılanmalı gecenin karanlığında ve Bright Falls bu sesle aydınlanmalı.

YABANCI BİR KASABA VE AHALİSİ

O Bright Falls ki bu oyunda sizi kendine en hayran bırakacak olan şeydir. Seattle yakınlarında yüksek dağlar arasında büyük bir göl, kenarında ufak bir kasaba, ardından yükselen dağlar ve madenler, doğal yaşam parkları, şahane kulübeleri ve bütün bunları örten ormanlarıyla apayrı bir evren. Sorup duruyor millet, *Remedy bunca sene nesine uğraştı* diye. Tamam, işi ağırdan aldıkları ortada ama kamera bu kara parçasının üzerinde uçarken gözlerinizi inatla kapatmıyorsanız böyle bir soru sormazsınız. Öylesine güzel ki Bright Falls, bu oyunda en lanet edeceğiniz şey oyunun çizgiselliği olacak. Çünkü Remedy üşenmeden bu doğa harikası bölgeyi ince ince işlemiş. Ama size onun içinde dolaşma özgürlüğü vermiyor. Mesela bırakmıyor iki dakika kasabada dolanalım veya haritanın bir köşesini adımlayalım. Hikâye öylesine yoğun ve atmosfer öylesine güçlü ki bir an olsun dışına çıkmanıza izin yok. Bunun bilinçli bir tercih olduğu açık ama önünüze böylesi bir harita konmuşken onun üzerindeki çizgileri takip etmek ve bunu yaparken hep hayatta kalmaya çalışıyor olmak hiç adil değil.

Ama biz Alan'ın düştüğü hataya düşmeyelim, sahip olamadıklarımıza dert yanarken elimizdeki güzellikleri görmezden gelmeyelim. Çünkü Bright Falls çok güzel ve içinde özgür olamasak bile Remedy onun güzelliklerini önümüze serdiğinde keyfini çıkarmalıyız. Çünkü hiçbir oyun evreni böy-



Gerçek Alan Wake

Filmi çekilirse Alan'ı hangi aktör oynar tartışmaları şimdiden başladı. Ancak oyun için model olarak kullanılan ve Bright Falls mini dizisinde görünen aktör Ilkka Villi.



Remedy'nin önceki bölümlerinde…

Bugüne kadar çok oyun geliştirmemiş olsa da çok tanıdık bir isim Remedy. Bunun sebebi ilk oyunları *Max Payne*'in başarısı olsa gerek. İlk oyunlarında film noir tarzıyla Matrix'ten bullet time'ı ve John Woo filmlerinin aksiyonunu harmanlayıp kalbimize taht kurmuşlardı. Şimdi de Stephen King'le İkiz Tepeler kırması bir oyunla karşımızdalar. Kısacası Remedy oyun yapmanın ötesinde popüler kültürün farklı öğelerini harmanlama konusunda çok başarılı. Bunda oyunların hikâyelerini yazan ve bu harmanın baş mimarı olan Sam Lake'in büyük etkisi var elbette. Sam aynı zamanda Max Payne karakterinin modellendiği kişi ve Alan Wake'de de Alan ile birlikte bir talk show programında görünüyor.



Poltergeist, yani içine şeytan girmiş uçan objeler (bu nasıl tanım yahu) saldırdığında, kafanızı gözünüzü kırmasına mahal vermeden el feneriyle durdurmanız gerekiyor.





Bright Falls

Alan Wake'in kendisi dizi tadında olduğu gibi, oyunun reklâmı için de mini bir dizi hazırlamış Microsoft. Alan'ın Bright Falls'a gelmesinden hemen önce geçen bu küçük hikâye için www.brightfalls.com adresine gidebilirsiniz. Seri altı bölümden oluşuyor ancak her bir bölüm çok kısa. Yine de yapım kalitesi ve harcanan emek çarpıcı. Ayrıca Alan Wake'in hikâyesine dair küçük ayrıntıların olduğu "Alan's Story" kısmı da hoş olmuş. Keşke biraz daha geniş olsaymış.

le güzel gözükmemişti bana, kamera gökyüzünde uçarken başım dönmemişti. Elbette Remedy zamanında Bright Falls'da özgürce dolaşabileceğimizi söylememiş ve bizi yıllarca bu umutla bekletmemiş olsa çok daha kolay olurdu bunu yapmak. Ama Remedy'nin oyunu ilk duyurduğu zaman söylediklerinin hepsi değişmiş zaten, beklediğimiz Alan Wake'i değil, önümüzdekini oynayalım biz =)

Ancak Remedy'nin kasabanın ahalisini yeterince iyi değerlendiremediğini düşünüyorum. Oyunda Alan, Alice ve düşmanımız olan Karanlık Varlık dışında bir dolu enteresan karakter var. Mesela bizle türlü oyunlar oynayan Dr. Hartman, yazdığımız her satırın hastası olan garip garson kız Rose, eski tüfek rockçı Anderson'lar, kucağından fenerini hiç bırakmayan Cynthia ve diğerleri. Her biri rolü geldiğinde iyi iş çıkarıyor ama ara videoları bir yana koyarsak genelde çok geri plandalar. O yüzden hikâye içindeki yerlerini görsek de bu insanlarla yeterince etkileşime giremiyoruz. Bright Falls ve ahalisi öylesine güzel bir sahne ki Remedy isterse buradan daha nice hikâyeler, nice maceralar çıkarabilir. Ve içimden bir ses diyor ki oyunun devamı için o kadar da çok beklemeyeceğiz.

ALAN WAKE'İN ÖNCEKİ BÖLÜMLERİNDE…

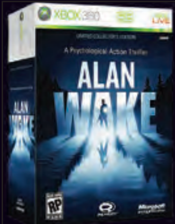
Zaten bu ilk oyuna uzun bir dizinin ilk sezonu gözüyle bakmak lazım. Oyunu oluşturan altı uzun bölüm bu tarzda hazırlanmış. Her bir oyun bölümü, bir dizi bölümü gibi "önceki bölümlerde" fragmanıyla başlıyor ve sonunda güzel bir şarkı eşlik ediyor bölümün bitişine. Bu çok hoşuma gitti çünkü oyunda bölümler uzun (eğer yavaş yavaş ve tadını çıkartarak oynarsanız 2 saat civarı) ve aksiyon yoğun. Haliyle her bölümün sonunda yorulmuş oluyorsunuz. Ben sadece bir kere iki bölüm üst üste oynadım, onun dışında ara verip bir süre sonra "Alan Wake'in önceki bölümlerinde…" seslenişiyle döndüm maceraya kaldığım yerden.

Zaten Alan Wake genel sunumda, ara sahnelerde, hikâyede, atmosferde resmen devleşiyor. Bunları o kadar güzel yapmışlar ki ders olarak diğer oyun yapımcılarına okutmak lazım. Ama oyunun içine girdiğinizde, yani görüntü gerçek 3D ve kontrol sizde oldu mu aynı çizgiyi sürdüremiyor. Modeller iyi ama ara videolardaki güzelliklerinden uzak, animasyonlar kaba. İşin kötüsü oyunun %95'inde geceyi ve üzerimize yağan düşmanlarla mücadeleyi oynuyoruz. Macera (adventure) türünden zerre nasiplenmemiş oyun. Bu yüzden bu gizemli ve muhteşem hikâyeyi çözmüyoruz, hikâyenin çözüldüğü videolar arasında düşman öldürüyoruz. Evet, anlattığım bu kadar güzel şeyin üstüne hiç hoş gelmiyor değil mi kulağa? Bu güzel oyunda bizim rolümüz el feneri ve tabanca ile ormanda koşturmak. Konuşma seçenekleri yok. Alternatif yollar yok. Kafa kurcalayan bulmacalar yok. Büyük bir hayal kırıklığı.

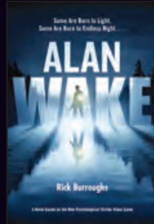
PİLİN MERMİDEN DAHA DEĞERLİ OLDUĞU BİR DÜNYA

Ama durun, hemen soğumayın oyundan. Çünkü oynadığımız şeyin çerçevesi ne kadar dar olsa da aksiyonu bir harika. Remedy aksiyon için sağlam bir konsept geliştirmiş. Madem ki böylesine karanlık bir hikâye içindeyiz, o zaman en büyük düşmanımız gölgeler ve en büyük silahımız ışık olmalı demiş. Oyunda iki tip düşman çıkıyor karşımıza; Karanlık Varlık'ın ele geçirdiği insanlar yani "Taken" ve ele geçirdiği objeler "Poltergeist". Taken'lar karanlık ile sarılmış ve çıldırmış insanlar. Acımasızca ve hızla saldırıyorlar size. Kaybedecek tek bir saniyeniz bile yok. Karanlık bir ruhla yüzleştiniz mi hemen harekete geçmelisiniz, tereddüt ederseniz önce havada hızla süzülen bir bıçak yiyorsunuz kafanıza ve iki saniye geçmeden düşman elindeki koca baltayı ve orağı belinize indiriveriyor. Konsol aksiyonlarında bu kadar hızlı başımızın belaya girdiği ve bu kadar hızlı işimizin bittiği az oyun vardır. Bu yüzden en basit düşmanda bile adrenalin yükseliyor, kalbiniz hızla atmaya başlıyor. >>

Daha çok Alan Wake isteyenlere



Bu tip bir oyunun Limited Edition'ının zayıf olmasını beklerim genelde. Ama Microsoft sağlam bir paket hazırlamış. Oyunun içinde yapımcıların yorumlarını dinleyebiliyorsunuz ve 144 sayfalık "The Alan Wake Files" kitabı geliyor beraberinde. Bu kitapta Alan Wake'in yazdığı bir kısa hikâye ve Bright Falls'da yaşananlarla ilgili FBI dosyaları bulunuyor. Ayrıca oyunun OST albümü ve ilk indirilebilir bölüm için bedava indirme kuponu var. Hepsi bir arada 80 dolar, süper değil mi? Bizde Xbox oyunlarının standart fiyatı bu zaten peh…



Eğer o kadarı yetmezse Rick Burroughs'un yazdığı Alan Wake romanı var. Türkçeye çevirirler mi acaba? Çevirmeseler de ben kapaktaki "Some Are Born to Light, Some Are Born to Endless Night…" yazısına tav olup sırf William Blake ve Jim Jarmusch'a saygımdan alabilirim (us.macmillan.com/Tor.aspx).



Eğer Alan Wake manyaklığınız üst seviyelere çıkmışsa siz neden maceraya atılmıyorsunuz? Dünya orman dolu, illa Bright Falls olması gerekmiyor ya... Atın kendinizi gece ağaçların arasına. İyi bir çocuksanız birkaç Taken görebilirsiniz belki. Tabii bunun için de Alan Wake el feneri ve korkudan doldurdukça değiştirilecek bolca Alan Wake boxer'ı gerekiyor (store.alanwake.com).



1- Oyunda size gitmeniz gereken yeri veya saklı cephane sandıklarını gösteren sarı yazılar var. Ama bunları görebilmek için üzerine ışık tutmanız gerekiyor.

2- Barry karakteri alabildiğine lavuk olabilir. Ama ışık saçan ne geçse eline kendine monte etmesi, Alan'dan zeki olduğunu gösteriyor.

Çöp Kutusu



Alan Wake'i daha iyi yapmak için eklenebilecek çok şey var mutlaka. Ama bana sorarsanız bu oyunu güzelleştirmeye gereksiz birkaç detayı atarak başlamalı.

Termos ve Sayfalar: Oyunun içine toplanabilen gereksiz eşyalar koymak çok güzel değil mi? Eğer özgürce dolaşabiliyorsanız elbette, bakınız Rockstar, bakınız GTA. Ama çizgisel bir oyunda yolumuza kahve termosları dizmenin bizi atmosferden soğutmaktan başka ne anlamı var? Peki ya hikâyenin çekirdeğini oluşturan romanın sayfalarına ne demeli? Yahu bu sayfalarda önümüzdeki beş dakika içinde olup bitecekler yazıyor. Niye spoiler yapıyorsunuz kardeşim?

Barry: Eğer hayattaki en iyi dostum buysa ben Karanlık Varlık'a ruhumu teslim etmeyi tercih ederim. Bu adamı ve onunla ilgili her şeyi çıkartın şu oyundan ya da Danny DeVito veya Joe Pesci'ye bakarak baştan tasarlayın.

Zıplayan Alan Wake: Nasıl anlatmalı bunu. Alan lütfen zıplama, sonsuza dek bir daha asla. Beceremediğin, her iki zıplayıştan birinde uçurumun dibini boyladığın yetmiyormuş gibi bir de karizmayı bozuyorsun. Taken'lar alsın seni ama n'olur zıplama.



Üstelik karanlık tarafından sarmalanmış ve korunan bu düşmanlara ne mermi ne de başka bir şey işliyor. Önce ışıkla o karanlığı uzaklaştırmalı ve sonra silahınızla bu çıldırmış ruhların işini bitirmelisiniz. İhtiyaç duyduğunuz ışık genelde elinizdeki fener. Fenerin ışığı hem nereye nişan aldığınızı gösteriyor hem de karanlığı düşmanlardan temizleyip onları mermilere karşı savunmasız bırakıyor. Ama ışık sonsuz değil ve dikkatli hareket etmeli, hızla pil değiştirebilmelisiniz. Bir de piliniz bitti mi işinizi de bitireceklerinin farkında olmalısınız. İşler sapa sardığındaysa büyük silahlara geçiyoruz. İşaret fişeği ve ışık bombası en güçlü silahlarımız.

GÖLGEDEN KORKMAYANIN RUHUNU SİS NEHİRLERİ YUTACAK

Diğer silahlarımız oldukça basit; tabanca, çifte ve av tüfeği. Her gerilim oyununda olduğu gibi mermi sayısı baskı oluşturuyor. Çünkü mermiye biterse ışık da tek başına işe yaramıyor. Bu ikili kurgu hem oynanış hem de heyecan olarak çok iyi. İki silahınızı koordineli kullanabilmeli, ikisinin birden cephanesine hâkim olmalısınız. Buna düşmanın hızını ve acımasızlığını da ekleyince gelmiş geçmiş en tatlı aksiyonlardan birisi ile su gibi akıp gidiyor saatler.

Güzellik olarak ne denli etkileyiciyse bölümler, kurgu olarak da o kadar etkileyici. Nereye gitmeniz gerektiği, düşmanın nereden ve nasıl geleceği öyle güzel tasarlanmış ki bir an için bile sıkılmıyorsunuz. Belki çok fazla orman bölümü olmasından yakınabiliriz. Kasaba, elektrik santralı, baraj gibi farklı mekânlar da var ama toplamda oyunun yarısından fazlası ormanda geçiyor. Ama çok da yakınmayalım çünkü o karanlık ormanlar cidden nefes kesici. Özellikle sis yoğunlaşıp bir anda nehir gibi akmaya başladığında karanlık ormanın güzelliğine mi hayran kalalım, ortam resmen Mirkwood'a döndü diye heyecan mı yapalım yoksa az sonra başımıza geleceklerin korkusuyla koltuğa iyice gömülelim mi bilemiyoruz.

Aksiyon ve bölümler zengin, arada hikâyeyi geliştirecek şeyler olduğunda heyecan iyice artıyor. Mesela Anderson'ların sahnesinde, karanlık hortuma daldığınızda iyice güzelleşiyor oyun. Ama yine de oynadığımız bölümlerin bir bütün olarak zenginliğinden bahsetmek zor. Bütün o şahane paketin içinden çıkan şey beklediğimizden ufak. Remedy'nin gelecek planlarını henüz tam bilmiyoruz. Hangi yöne gidecek, ileride o paketin içi ne denli dolacak, göreceğiz.

Ama ilk indirilebilir bölüm "The Signal" 28 Temmuz'da geliyor, Alan Wake romanı, albümü, ıvır zıvırları şimdiden piyasada ve film haklarının çoktan anlaşıldığına kalıbımı basarım. Kısacası Alan da Bright Falls da bizi kolay kolay bırakmayacak. Bırakmasın zaten, bizim çok daha fazla büyükler için oyuna ihtiyacımız var.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Sağlam hikâye
+ Çok güzel ortamlar
+ Sıkı bir aksiyon
+ Güzel paketlenmiş ve cilalanmış

- Bütünüyle çizgisel
- Oynadığımız bölümler fazla tekrar ediyor

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Alan Wake'i bitirdiğinizde ışığa duyduğunuz özlem artsa da adam gibi oyuna olan hasretiniz azalacak.

8.9

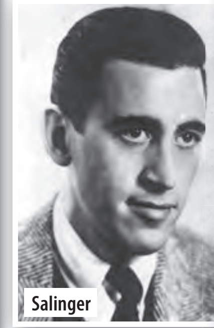


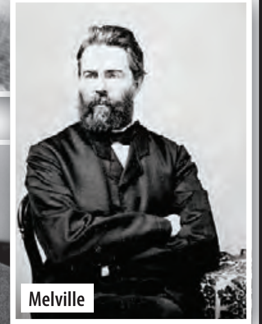
> **Yapım:** Remedy Entertainment > **Dağıtıcı:** Microsoft > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Web Sitesi:** www.alanwake.com






Valery


Salinger


Melville


Fiztgerald

Yazar Kilitlenmesi

Yazar kilitlenmesi, İngilizce adıyla "Writer's Block" bir yazar veya şairin uzun süreli olarak üretim yeteneğini kaybetmesi anlamına gelir. Zaman zaman bütünüyle yazamama hali olarak karşımıza çıktığı gibi bazen belli bir türde ürün verememe de olabilir. 20.yy'a kadar pek dikkat edilmeyen, gözden uzak olan bu sorun özellikle 1950'lerden sonra edebiyat dünyasının en çok konuşulan fenomenlerinden biri haline gelmiştir. Bu sorundan muzdarip pek çok yazar, genç yaşlarında en iyi eserlerini vermiş ancak ilerleyen yaşlarında daha az, daha başarısız yapıtlara imza atmış veya tümden edebiyat sahnesinden çekilmiştirler. Bu sorunla özdeşleşmiş en önde gelen iki yazar Samuel Taylor Coleridge ve William Wordsworth'tur. Coleridge günlüğüne şöyle yazmıştır: "Dün doğum günümdü ve koca bir seneyi daha ancak bir aylık çalışmanın meyvesi ile tamamladım. Keder ve utanç... Hiçbir şey yapmadım!" Bu dertten muzdarip diğer ünlüler arasında genç yaşta şairliği bırakmak zorunda kalan Arthur Rimbaud ve Paul Valery'i de sayabiliriz.

Yazar kilitlenmesine sebep gösterilen pek çok şey vardır. Hangi sebebin daha gerçekçi olduğu konusunda ortak bir görüş olmadığı gibi muhtemelen bazı yazarlar için bu sebeplerin hepsi birden geçerli olabilmektedir. En sık dile gelen sebeplerden biri ilk eserlerle ve genelde erken yaşta başarı kazanan sanatçının sonraki eserlerinde bu ilk başarının baskısından kurtulamamasıdır. Asla aynı güzellikte bir eser veremeyeceği korkusu, beraberinde stres ve anksiyeteyi getirir ve sanatçı yazdığı hiçbir şeyi beğenmez olur. Süreç uzakdıkça daha da içinden çıkılamaz hale gelir. Buna en güzel örneklerden biri ilk üç romanı ile büyük başarı sağlayan F. Scott Fitzgerald'dır. Sonraki 15 sene boyunca roman yazmakta zorlanmış, bunu dert etmiş, çok dile getirmiş, sonunda ağır bir alkolizme tutulmuş ve sadece 44 yaşındayken kalp krizinden ölmüştür.

Diğer bir sebep yazarın malzemesini tüketmesidir. Bu özellikle otobiyografik eserler veren yazarlarda görülür. Kendi yaşam hikâyesi üzerinden eser veren kişi birkaç roman sonra bunu bütünüyle tüketip kendini yinelemeye başlayabilir. Mesela *Moby Dick*'in yazarı Herman Melville, denizcilik yıllarından esinlenerek yazdığı üç romanın sonrasında bütünüyle unutulmuştur. J. D. Salinger örneğinde olduğu gibi yazar kilitlenmesi, yazarın bilinçli bir tercihi de olabilir. Bu genelde edebiyat dünyasına, kişisel çevreye, sosyal yapıya karşı duyulan tepkinin sonucu olarak veya kişisel mahremiyetini korumak için yazmayı bilinçli olarak reddetmektir. Pek çok yazar, yazma eyleminin mahremiyeti ayaklar altına almak anlamına geldiğini ve yazdıkları her eserle bir parçalarının öldüğünü söylemiştir.

Yazar kilitlenmesi için gösterilen en ilginç sebeplerden biri aynı zamanda terimin de yaratıcısı olan Edmund Bergler'e aittir. Psikanalist olan Bergler, bu sorunun bebeklik döneminde anneleri tarafından süt verilmemiş yazarlarda görüldüğünü söyler. Bebekliğinde aç kalan kişinin bilinçaltı, "oral mazoşizm" ile üretmeyi reddetmektedir (basit ve yavan bir açıklama oldu, psikanalizme saygısı olanlardan özür dilerim =). Bergler buradan yola çıkarak geliştirdiği tedavi ile 40'tan fazla yazarı iyileştirdiğini ve tedavisinin yüzde yüz başarılı olduğunu iddia etmektedir.

Alkolizm, depresyon gibi kişisel sorunlar da yazar kilitlenmesinin yaygın sebeplerinden biri olarak görülür. Kay Redfield Jamison'un geliştirdiği ilginç bir bakış açısına göre de yazma ihtiyacının, özellikle de şiir söz konusu olduğunda, kökeni yazarların manik depresif olmasına dayanır. Ayrıca çoğu yazar, üzerindeki baskıdan kurtulmak için alkol ve uyuşturucu kullanmış, prozac benzeri ilaçlarla tedavi görmüştür.

Bu fenomenin aşırı büyütüldüğünü savunan pek çok kişi de var. Yazar kilitlenmesi edebiyat ve sinemanın işlemeyi çok sevdiği bir konudur. *The Shining*, *Barton Fink*, *Secret Window*, *Deconstructing Harry*, *Stranger than Fiction* sinemada bu konunun işlendiği onlarca filmden ilk akla gelenleri. Konunun bu kadar popüler bir malzeme olmasının da yazarlar üzerindeki baskıyı artırdığı ve «Yazar kilitlenmesi mi oldum?" endişesinin durumu daha da kötüleştirdiği savunuluyor.

Diğer bir görüş de bu sorunun toplumun aşırı insan merkezli olmasından kaynaklandığını iddia eder. Örneğin Antik Yunan'da yaratıcılığın kaynağı olarak birey değil ilham perileri görülürdü. Bu yüzden yazamama halinde yazar kendisini değil ilham perisini suçlar, bu sayede kendi üzerinde psikolojik bir baskı oluşmazdı. **-TUĞBEK ÖLEK**


Coleridge


Rimbaud


Wordsworth

Prince of Persia: The Forgotten Sands

EN KÖTÜ OLAN KAZANSIN – SİNAN AKKOL

Siz duyurulduğundan beri Forgotten Sands için ümitli miydiniz bilmiyorum. Ama ben ümitliydim. Bu eski seriye dönüşün beni ve benim gibi *Sands of Time*'ın hastası olan ve 2008'in Prince of Persia'sını çok kolay bulanları memnun edeceğini sanmıştım. Yanılmışım. Hatta o kadar yanılmışım ki en zor seviyede altı saatten birazcık daha uzun süren Forgotten Sands'i yanımda oturup seyreden eşime (kendisi benden de büyük bir Prince hayranıdır) "*ya aslında ben sana bir önceki Prince of Persia'yı oynayayım bir ara, daha çok seveceksin onu*" dedim sonunda.

Hakikaten de bir önceki Prince incelememi açıp tekrar okuyunca, PoP'un alıştığımız ölümcül tuzak + inanılmaz akrobasi + muhteşem kılıç dövüşleri + en ufak hatada ölme korkusu formülünü atıp yerine açık bir dünyada masalsı grafiklerle yağ gibi akan ama ölemediğiniz bir sistem getiren 2008 Prince of Persia'sını özlediğimi fark ettim. Bunu yaşattı Forgotten Sands bana. O oyunda en azından sanatsal açıdan, oynanış açısından yeni bir şeyler deneme, eskinin üzerine sünger çekme cesaretini göstermişti Ubisoft. Forgotten Sands ise elini korkak alıştırıp eski formüle, eski hataları tekrarlayarak ve üstüne yeni hatalar katarak geri dönüyor.

DESTANSI BİR PRENS

Oyun Prens'in iyi bir savaşçı olmayı öğrenmesi için babası tarafından abisinin kalesine gönderilmesiyle başlıyor (Sands of Time'da tam bir kılıç ustası olmamış mıydı zaten?). Ama kale kuşatma altındadır ve Malik (abimiz) kuşatanların kazanmaya başlamasıyla Kral Süleyman'ın bin yıldır kilit altında olan ordusunu salıvermeye karar verir, böylece kalesini kurtarabileceğini düşünür. Ama aslında salıverdiği, Kral Süleyman'ı yok etmek için bir ifrit tarafından büyülenmiş kumlardır: Bu kumlar dokunduğu herkesi de kuma çevirmekle kalmaz, içinden her türlü kum yaratığı çıkmaktadır. Saldığı lanetli gücü kalesinin içinde tutmak ve orduyu tekrar hapsetmenin bir yolunu bulmak için Prens ve Malik savaşmaya başlar. Bir cinden yardım alan Prens öğrenir ki iki kardeşi kumların etkisinden koruyan şey,

orduyu salan anahtarın iki parçasıdır ve iki parça bir araya geldiğinde ordu tekrar hapsolacaktır. *Sands of Time* ile *Warrior Within* arasındaki 7 yıllık boşlukta geçiyor bu hikâye. Ben *Warrior Within*'de Prens'in sırt sırta çarpışırken ölen, başında ağladığı uzun saçlı kişinin abisi olduğunu düşünmüştüm hep ama bu oyunda gördüğümüz kadarıyla öyle değil (eğer başka bir kardeşi yoksa tabii). Zamanın akışını bozduğu için *Warrior Within* boyunca peşinde koşturan Dahaka da ortalıklarda değil. Prens ne Farah'tan bahsediyor, ne de ilk oyunla ilgili en ufak bir bağlantı sunuluyor oyunda. Umarım hikâye akışını bozmamışlardır Forgotten Sands'i yetiştirmek için, ama şüphelerim var.


Tek tuşla yüzlerce, yüzlerce düşmanı keseceksiniz.

SEN BİR PRINCE OF PERSIA OYUNUSUN YAHU! NİYE GOD OF WAR 3 GİBİ FARKLI SİKLETTEKİ BİR OYUNUN ÖZELLİKLERİNİ KOPYALAMA İHTİYACI DUYUYORSUN?

SUDAN SUYA ZIPLAMAK

Yeni oyunun akrobasi tarafındaki en büyük kozu, suyu dondurabilme yeteneğimiz. Bu yetenek sayesinde etraftaki tüm akan sular katılaşarak tırmanmamıza, tutunmamıza yarıyor. Hatta karşılıklı iki şelaleyi dondurarak aralarında Prens'in ünlü zıplayarak yükselme hareketini gerçekleştirebiliyoruz. Suyla oynamanın zevkli bir değişiklik olduğunu söyleyebilirim.


Duvarlarda yürümek ve akrobatik hareketler otomatik, Prens de ölümsüz değil. Bu da oyuna heyecan katıyor.

Tabii ki Dagger of Time artık bizimle olmadığı için onu kullanamıyoruz ama onun yerine "cin gücü" kullanarak zamanı geri alabiliyoruz. Evcil ve seksi cinimiz sıkça bize görünerek yeni güçler bahşediyor. Bunların ilki zamanı geri alma yeteneği. Sonra akan suyu dondurma, daha sonra da kendimizi havada ileriye fırlatma gücü geliyor. Ama bu sonuncu gücü kullanmak için karşı platformda mutlaka bir düşmanın olması gibi bir zorunluluk var, bu da kullanım alanlarını kısıtlıyor.


Alev izi gücünün pek bir işe yaramıyor.

Ubisoft inatla Forgotten Sands'in bir film oyunu olmadığını söyledi durdu. Zaten komik olurdu "filmi yapılan oyunun" filminin oyunu olsaydı. Yine de çok arada derede kalmış, eksik yanları fazla ve son beş Prince oyunu arasındaki en zayıf halka olması, Forgotten Sands'in filmin yaratacağı ilgiden faydalanmak için alelacele yapıldığı izlenimini veriyor. Neden mi böyle diyorum? Oyunda önceki Prince'lerdeki ruh yok her şeyden önce. Prens'e ısınamıyorsunuz. *Sands of Time*'daki naif prens de değil, *Warrior Within*'deki hayatın sillesini yemiş karanlık prens de. Jake Ghyllenhaal'a hem benzeyen, hem benzemeyen, kaslı bir Hollywood film kahramanı olmuş bizimkisi. Kimliğini kaybetmiş.

Bölüm tasarımları da bu ruhsuzluğun bir başka sebebi. Önceki bütün oyunlardaki mekânlar bir bütünün parçasıymış hissi verirken, burada tuzakların, hatta kapı açma mekanizmalarının bile manasızlığı göze batıyor. Oyun sanki "bir dövüş arenası, bir tuzaklı koridor, bir akrobasi mekânı, bir bilmece, goto 10" şeklinde tasarlanmış gibi. Hem Allah aşkına birisi bana söylesin: Bir kalenin iç kapılarını açmak için iki ayrı kulenin tepesindeki iki ayrı tabakaya koşarak zıplayıp basmanın gerekiyor olmasının nasıl bir izahı olabilir?

Bir Prince oyununda Prens'in böylesine kütük gibi hareket etmesine hayret ettim açıkçası. Duvarlarda koştururken ve genel olarak akrobasi içinde iyi ama yürürken ve özellikle duvar diplerinde tökezliyor nedensiz şekilde. Duvar kenarına gelip de R2'ye bastığımda takılıp kaldığını görmek, önceki prenslerin bunu bir engel olarak dahi görmeden duvara tırmanışını hatırlayınca daha da bir garip geliyor.

Hem ayrıca, sen Prince of Persia'sın yahu! Sen niye *God of War 3* gibi farklı sıkletteki bir oyunun özelliklerini kopyalama ihtiyacı duyuyorsun? Tutup da en manasız yanlarından birisi olan "Harpy'den Harpy'ye atlayarak seyahat" konseptini birebir kullanmışsın. Ama sende o kadar alakasız, o kadar havada duruyor ki kum akbabaları arasındaki zıplayış sekansları, >>


1


2

1- Dövüşler sırasında bir tekmeyle düşmanı aşağı uçurmak keyifli oluyor.

2- Bu kapılardan Cin'in dünyasına giriş yapıyoruz.


Suyu katılaştırarak duvar olarak kullanmak Forgotten Sands'in en büyük ve başardığı yeniliği...

Lakin oyuna tam alışmışken, tam bütün güçlerinizi birbirinin ardına dizerek yaptığınız hareketlere "vay be, n'aptım ben az önce!?" diye takdir etmeye başlamışken bitiveriyor oyun. Öyle, pat diye 6,5 saatte sonunu görüyorsunuz oyunun. Bitirdikten sonra Challenge Mode'una veya Time Trial'a girecek olanları da bir hüzün ve muz kabuğu bekliyor: Epeyce güçlenmiş Prens'le girdiğiniz Challenge Mode sadece 5 dakika sürüyor ve o da bitiyor.

Ubisoft'la inişli çıkışlı bir ilişkimiz var. 2 sene önce *Assassin's Creed*, *FarCry 2* ve *Prince of Persia*'da sergilediği "kopyala-yapıştır" oyun mekaniği nedeniyle aramız bayağı bozulmuştu.


... Kalabalık düşman gruplarına karşı yapılan dövüşler ise bir diğer yenilik ama oyun bu konuda çuvallıyor.

>> PoP 2008'deki çizgisel seyahat sorunsalını mumla aratıyor. Düşmanın güruh halinde üstüne çullanmasını almışsın *GoW*'dan, ama büyü ve silah kombolarını, düzgün dövüş eklemeyi unutmuşsun. Devasa düşmanları apartmışsın, ama hepsinin bileklerine bileklerine vurmaktan başka bir şey yaptırmıyorsun!

Oyunun en çok eleştiri alan kısmı olan kılıç dövüşlerine gelecek olursak... Açıkçası ben rahatsız olmadım ama çok çok basit olduğu kesin. Bazen 20, hatta 30 düşmana karşı dövüşmeniz gerekse de, kılınıza dokunulmamış bir şekilde, kesip biçerek aralarından çıkabiliyorsunuz. Bu kesip biçme işlemini de sadece Kare tuşuna sürekli basarak yapabiliyorsunuz. Sadece arada tekmelemeniz gereken bir iki tanesi çıkıyor, hepsi o. Boss dövüşlerini bile sadece kareye basarak geçebiliyorsunuz. Düşmanların hepsinin zombi türevi olmasından dolayı zekâları sıfırın altında seyrediyor ve aynı anda üstünüze çullanmak yerine azar azar saldırıyorlar. Yine *Sands of Time*'la karşılaştıracağım ama kılıç dövüşlerinde büyük bir taktik eksiklik var. Nerede kendinizi savunma özelliği? Nerede duvardan zıplayıp düşmanı ortadan ikiye yarmak? Nerede kombolar? Tek yaptığınız dümdüz kareye basmak. Ancak ve ancak bazı büyük kum canavarlarının sahneye girdiği dövüşlerde birazcık zorlanıyorsunuz. Yine de üstünüze çullanan 3-4 embesil düşmanı bir tekme atıp uçurumdan aşağı düşürmenin keyifli olduğu anlar da yok değil. Yani söylendiği kadar korkunç değil, ama bu haliyle yapılmasaydı çok daha iyi olurdu.

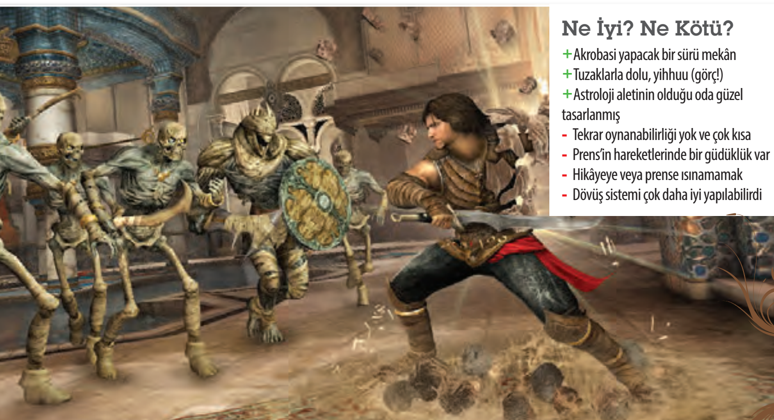
BANA ROL YAPMA PRENS

Düşmanları öldürdükçe XP kazanıyorsunuz ve Prens'in özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Sağlık, büyü, kılıç gücünün haricinde dört tane de büyünüz var: Fırtına, alevli ayak izleri, buz saldırısı ve taştan zırh alabiliyorsunuz. Her büyünün de dört seviyesi var. Bu geliştirme sistemi, oyuna kattığı rol yapma öğeleri açısından hoş olmuş, ama yine burada da Ubisoft'un tasarım aşamasında dikkat etmediği dengesizliklerden birisi çıkıyor karşınıza: Sağlık ve büyü barlarınızı uzatmanın haricinde ihtiyacınız olan tek büyü fırtına. Fırtınanın ilk üç seviyesinde yere vurarak yarattığınız şok dalgasıyla etrafınızdakilere hasar verirken, son seviyesinde kendi etrafınızda kumdan bir hortum çıkartarak düşmanları içine çekiyor ve yok ediyorsunuz. Bu saldırı aynı anda 10-15 düşmanı yok edebiliyor, ayrıca fırtınayı her bastığınıza düşmanlardan en az birinden büyü enerjisi çıkıyor… Buradaki tasarım hatasını anladınız değil mi? Bir kere Whirlwind'i maksimize ettiniz mi, en kalabalık güruhların tam ortasına atlayıp basıyorsunuz düğmeye, kendi kendini besleyen bir ölüm çemberi haline geliyor Whirlwind. Erke dönengeci mübarek.

GÜLÜN DİKENİNİN GÜLÜ

Oyunla ilgili bir sürü negatif yön söyledikten sonra 2008 PoP'a göre üstün olma ihtimali yatan en önemli soruya geliyor sıra: Akrobatik oynanış ve bulmacalar keyifli mi, ustalık gerektiriyor mu? Cevap, ne mutlu bize ki, evet! Bir duvardan diğerine zıplamak, biraz tırmanıp gerisin geri zıplarken R1'e basıp su fıskiyesini dondurmak, ona tutunup bir sonraki platformu zamanda geri çağırmak, oradan koşup karşıya atlamak ve bir perdeden kayarak bir yere ulaşmanın verdiği haz hâlâ Sands of Time kadar var. Hatta sonlara doğru öyle bir el-göz koordinasyonu yapmanız gerekiyor ki 4 farklı fonksiyonu milisaniyelik aralarla doğru şekilde sıralayarak ulaşabiliyorsunuz sonuca. Atlarken, zıplarken bacaklarınızın gerildiğini hissediyorsunuz ve bunun verdiği tatmin hissine doyulmuyor açıkçası.

Derslerini öğrenip geldiler *Assassin's Creed 2*'yle. Ama Forgotten Sands'i yaparken ya PoP 2008'in aldığı eleştirilerinden çok çektiklerinden ya da ellerindeki malzemeyle bir oyun yetiştirmek kolay olacağından yetersiz bir oyun çıkartmışlar ortaya (ki bence ikincisi esas sebep, Ubisoft Montreal bu oyunla aynı anda *Splinter Cell Conviction*'ı da aynı aylarda bitirip piyasaya sürmek zorunda kaldı). Üzgünüm ama 6 saatte biten ve tekrar oynanmak için de hiç çabalamayan bir oyunu 179 liraya almanızı gönül rahatlığıyla tavsiye edemiyorum. Tabii ki Prince of Persia hastalarını en çok 2 akşamlığına mutlu edecektir Prens (kulağa çok ters geldi bu cümle ama yazmış oldum artık :)... Lakin seriyi deli gibi takip etmeyenler oynamazsa bir şey kaybetmeyecekler. Ümidim odur ki Ubisoft "nasıl olsa seveni bol" diye Sands of Time üçlemesini tırtıklamaya devam etmez ve Forgotten Sands'den kazanacağı doloresleri Prince of Persia 2008'e eksikleri giderilmiş bir devam oyunu yapmakta maya olarak kullanır.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Akrobasi yapacak bir sürü mekân
+ Tuzaklarla dolu, yihhuu (görç!)
+ Astroloji aletinin olduğu oda güzel tasarlanmış
- Tekrar oynanabilirliği yok ve çok kısa
- Prens'in hareketlerinde bir güdüklük var
- Hikâyeye veya prense ısınamamak
- Dövüş sistemi çok daha iyi yapılabilirdi

> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** Ubisoft Montreal > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (179 TL) > **Yaş sınırı:** 16 > **Oyuncu Sayısı:** 1 > **Web:** prince-of-persia.uk.ubi.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Sıkı Prince takipçileri denerlerse, Prince delisi olmayanlar da oynamazlarsa bir şey kaybetmez.

7.0




Diğer versiyona göre çok daha çevik Prince. Oynanış Sands of Time'a çok daha yakın Wii versiyonunda.


Nunchuk ve Wiimote'u sallayarak kılıç dövüşleri daha mantıklı oluyor.


Kana kana su içmeyi özlemişiz.

PRINCE OF PERSIA: FORGOTTEN SANDS

KONUYA BİR DE BU AÇIDAN BAKALIM – SİNAN AKKOL

Nasıl bir pazarlama mantığıyla bunu yaptıklarını bilmiyorum ama Ubisoft, Wii için bambaşka bir Forgotten Sands hazırlamış. İki platforma da sahip olanlar tarafından gözden kaçırılması çok muhtemel ve hatta PS3 versiyonunan kanıp Wii versiyonunu almaktan cayabilir bile Wii sahipleri. Oysa ki hata yaparlar, çünkü Wii versiyonu görsellik ve sunum hariç diğer bütün yönlerden PS3 versiyonundan çok daha iyi!

Wii'deki hikâyemizin PS3 versiyonuyla alakası yok. Babasının gölgesinde kalmaktan sıkılan prensimiz, bir cinin "kendi krallığına ve seni seven bir prensese sahip olacaksın" vaatlerine kanarak peşine düşer. Ama cinin onu getirdiği şehir yıkık döküktür, üstelik her tarafı ölümcül yaratıklar ve Prens'i öldürmeye çalışan sarmaşıklar bürümüştür. Sürekli olarak cine güvenen saf Prens'imiz sözde krallığına ve prensese kavuşmak için yaldır yaldır duvarlarda koşturmaya başlar.

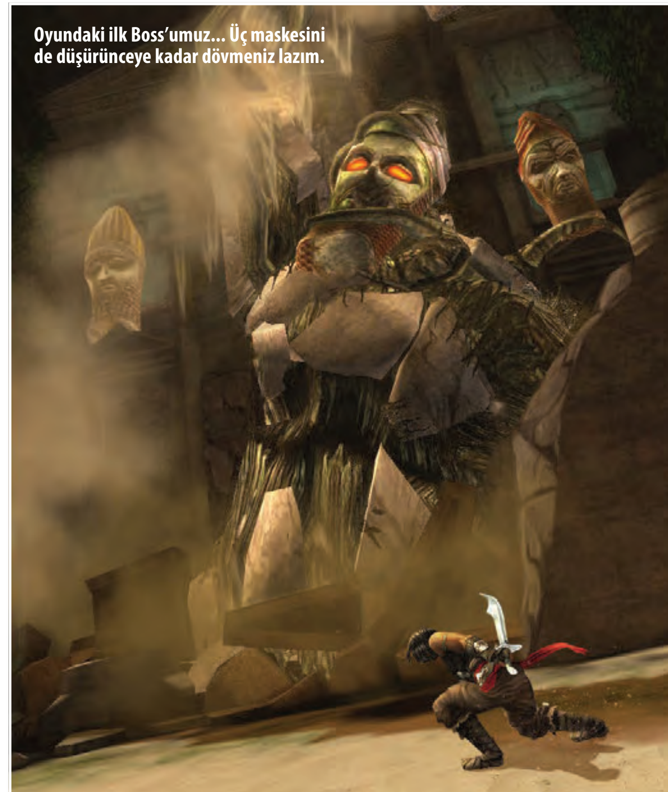
Mekânlar rengârenk. Her ne kadar dokuların Wii'nin sınırları nedeniyle çok çok düşük çözünürlüklü olmasından ötürü grafikler daha kötü gözükse de, oyunun organik yapısı ve bölümlerin daha kıvrımlı, daha doğal gözükmesi nedeniyle grafikler hoş olmuş. Tek anlam veremediğim yanı, Prince'lerin atmosferini tamamlayan o güzelim müziklerin oyun boyunca çalmıyor olması. Eksikliği çok bariz hissediliyor.

Sands of Time'dakine çok benzer şekilde atlayıp zıplıyor Prens. PS3 versiyonundan daha çevik olduğunu söyleyebilirim. Dövüşlerse öyle 20-30 değil, aynı anda 4-5 yaratığa karşı yapılıyor. *Sands of Time* kadar olmasa da dövüşmek de PS3'tekinden daha keyifli. Savunma yapabiliyor, duvardan zıplayıp güç alabiliyor, düşmanları tutup birbirinin üstüne atabiliyorsunuz. Dövüşler sırasında düşmanı WiiMote'la nişan alıp B ile kumlar arasında hapsedebiliyor veya WiiMote'u hafifçe havaya savurup düşmanın yerden fırlamasını sağlayabiliyorsunuz. Yani dövüşlerde bir çeşitlilik var en azından. *Warrior Within*'deki Drizzt Do'urden misali kılıç danslarından sonra buna razı olmak biraz koyuyor adama tabii ama olsun.

Boss dövüşleriyse biraz *God of War*'umsu olmuş, ekrandan büyük yaratıklara zayıf noktalarından hasar verip verip ondan sonra "quick time event"ler eşliğinde ekarte ediyorsunuz.

Oyunun PS3'te olmamasına en çok şaştığım yanı ise, siz bir şeyler başardıkça açılan ekstraları. O kadar çok ekstra var ki, oyunu 3 farklı Prince olarak oynayabilirsiniz, silahlarınızı değiştirebilirsiniz. Açılan ekstra bölümlerde oldukça uzun zaman getireceksiniz (2D bölümünü tavsiye ederim). Hatta daha ilginci, PS3 versiyonunun koleksiyon sürümünde bulunan orijinal Prince of Persia, Wii versiyonunda açılabilir bir ekstra olarak yer alıyor!

Wii versiyonunu Ubisoft'un daha az bilinen stüdyosu Quebec yapmış. Onlara kocaman bir tebrik gidiyor benden. *Sands of Time* kalibresinde olmasa da, Wii'nin kısıtlı kabiliyetiyle PS3 ve 360 versiyonundan hem apayrı, hem de daha iyi bir Forgotten Sands yapmayı başardıkları için.


Oyundaki ilk Boss'umuz... Üç maskesini de düşürünceye kadar dövmeniz lazım.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Eğer evinizde Wii besliyorsanız, almanız gereken Forgotten Sands versiyonu budur.

7.8



TRAFİK CANAVARLARI BİLE BAZEN SEVİMLİ OLABİLİR - ALİ SEZGİN

Hayatımda keskin bir *Mario Kart* eksikliği yaşıyorum. Arabamı sürerken önüme kıran magadanlara elbette her dakika denk geliyorum ama köşeleri arabasını zıplatarak dönen veya arkamdan kaplumbağa kabukları atarak beni yoldan çıkarmaya çalışan şoförlere gün geçtikçe daha az rastlar oldum. İçinde yaşadığım dünya mı yaşlanıyor yoksa ben mi gençleşiyorum bilmiyorum ama her geçen gün trafikte bile aradığım heyecanı daha az bulur olduysam bu sanırım benimle ilgili bir şeylerin yanlış gittiği anlamına geliyor.

Kötü şoför olduğum, trafik canavarının basın yüzü olduğum söyleniyor, biliyorum. Ama bir gün yolda yanınızdan makas atarak geçersem veya yan şeritten size bir tane geçirirsem bilin ki sevgili okur, bu *Mario Kart*'ı özlediğimdendir. Bırakın beni Mantar Krallığı'na, yapayım kendime bir kolpa kart arabası, ezeyim çevrede ne kadar prenses, Mario, mantar varsa. Benim derdim budur be sevgili okur.

CANAVARLAR AMA VARLAR

ModNation Racers'ı ilk duyduğumda bana söyleyenen oyunun bir *Mario Kart* olmadığı, ondan farklı olarak kendi karakter ve pistlerimizi de yaratabildiğimizdi. Bu cümleden bir şey anlamadığımdan olsa gerek, oyunu biraz daha araştırdım ve ne yalan söyleyeyim gördüklerim oldukça hoşuma gitti. Biraz *South Park*'ı biraz da *Kidrobot* heykelciklerini andıran şekilleriyle birbirinden değişik karakterler, pist sınırının olmadığı yollarda birbirini yiyordu. İşte bunu gördükten sonra hiç vakit kaybetmeden gidip ModNation Racers'ı aldım demek isterdim ama oyunun çıkmasına ne yazık ki hemen hemen bir yıl vardı.

Bu alakasız anımdan tam bir yıl sonra ModNation Racers'ı tamamen unutmuş değildim belki ama aradan geçen aylar kendisini önem listemde alakasız sıralara indirmişti. Bir yandan finallerimle uğraşıp projelerimi yetiştirmeye çalışırken, diğer yandan da oyun oynamak kulağa pek gelecek vaat eden bir fikir olarak gelmeyebilir. Yine de insanın zaman zaman kafasını tekrar doldurmak için formatlaması gerektiğini düşünüyordum ki bu saçma mantıkla farkında olmadan ModNation Racers'ın (MNR) beni ele geçirmesine izin verdim.

Daha başlar başlamaz, bu oyunda canınızı sıkabilecek çok az şey olacağı hissi yerleşiyor içinize. Her şey öylesine şirin ki bir kedi yavrusundan daha sinir bozucu olamaz MNR. Sevimli karakterler, hızlı oyun ve hepsinden önemlisi dünyaya ve karakterinize kendinizden bir şeyler katabilme şansınız olması da cabası. Aynı *Little Big Planet* gibi ModNation Racers da doğası gereği en az iki kişiyle oynanırsa zevki çıkacak bir oyun ama United Front Games düşünceli davranarak oyuna esprili bir tek kişilik senaryo katmayı ihmal etmemiş. Hemen hemen her yarış oyununda olduğu üzere yeniyetme bir yarışçı ve tam olarak ne işe



yaradıklarını oyun boyunca anlamayadığım iki yardımcımızla beraber motor sporları dünyasına adım atıyoruz. Bu deneyimi özel kılansa, büyük ihtimalle Amerikan güreşi programlarından yeni kovulmuş iki sunucu ve saçma sapan kötü karakterlerin varlığı oluyor. Bir de bu tiplere esprili araba reklamları ve saçma televizyondan satış promosyonları eklenence ortaya oldukça ilginç bir kombinasyon çıkıyor.

BÜYÜK DEVRİMCİ MARIO

ModNation Racers'da alıştığımız türden bir menü yerine Modspot denilen ve her seçeneğin bina olduğu dairesel bir alana giriyoruz. Normalde oyuna her girdiğimde saçma sapan yüklemelere neden olan bu tarz menü tasarımlarına gıcık olurum ama Modspot içerik olarak oldukça dolu tutulmuş. Nete bağlıysanız diğer oyuncuların sizinle aynı hub'ın içinde oradan oraya koşuşturduğunu veya manyak gibi birbirlerine çarptıklarını görebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra kullanıcı içeriklerini desteklemek için en başarılı oyuncular ve en beğenilen karakter ve araç modellerinini barındıran heykelcikler Modspot'un çeşitli yerlerine kondurulmuş durumda. Bu noktada araya girip bir isyanımı dile getirmek istiyorum; insanın hayal edebileceği hemen her şeyi yaratmasına imkân veren bir oyunda bile en sevilen modellerin *Mario, Spiderman* ve *Iron Man* olmasındaki hüznü ne yazık ki kelimeler anlatmaya yetersiz kalıyor. Yine de ModNation Racers'ın ana menüsünde bu yazıyı yazdığım tarihte devasa bir *Mario* heykeli olması büyük ihtimalle size oyun hakkında yeterince fikir veriyordur.

Oynanış açısından daha önce bir "savrış oyunu" (hatırlıyorsunuz bu terimi biliyorum!) *(tabii ki, hepimiz duyduğumuz günden beri bu terimle nefes alıp veriyoruz ama ben yine de hatırlatayım, savrış; savaş+yarış oyunları için Ali'nin uydurduğu uydurma kısaltmadır, uyduruktur -Serp.)* oynadıysanız ModNation Racers sizi fazla şaşırtmayacak. Arabayı zıplatarak drift yapabilmemizi sağlayan zıplama rampaları ve araçları hızlandırıp yavaşlatan elementlerle dolu pistlerde alışılageldiği üzere birbirimizi yiyoruz. Daha önce başka oyunlarda da kullanılmış olmasına rağmen ModNation Racers'a özgünlüğünü kazandıran ana element, oyunun yaptığınız çılgınlıkları ve yetenek seviyenizi fazlasıyla ödüllendirmesinde yatıyor. Uzunca bir drift yapabilirseniz, rakiplerinize kuyruk olursanız veya onları bir şekilde egale etmeyi başarısanız turbo barınız doluyor. Adından da tahmin edebileceğiniz üzere bu bar sayesinde kısa süreliğine hızınızı artırabiliyor ve daha da önemlisi bu enerjiyi güç kalkanlarını açmak için kullanabiliyorsunuz. Bu şekilde, benzer tarzdaki oyunlarda oluşan karambol hissinden büyük ölçüde kurtulunmuş. Oyundaki özel hareket ve yeteneklerden hiçbirini kullanmayan bir oyuncu her türlü saldırıya açıkken, tam tersine oyunun sunduğu özellikleri kullanan bilinçli oyuncu, karşısına çıkabilecek neredeyse her saldırı ve tuzaktan kurtulabiliyor.

Kratos ve aracı ne yazık ki oyunu ön sipariş verenlere özel bir hediyeydi. Siz yine de Kratos'a denk gelirseniz benim için kafasına roketi çakın.

1- Oyunun doğal güzelliklerine çok takılmamaya çalışın. Hemen hemen her şeyin altında bir tuzak olabiliyor.

2- Drift kesinlikle oyunda ustalaşılması gereken bir teknik. İyi bir drift yarış kazandırabildiği gibi, gereğinden fazla kullanılması yavaşlamanıza neden olabiliyor.

Ali'nin (Nadiren) İşe Yarayan Yarış Teknikleri

Hayatınız boyunca bir *Crash Bandigoot* veya *Mario Kart* oynamamış olabilir misiniz? Olabilirsiniz. Ben de bunu düşünerek sizin için küçük tüyolar çıkarttım:
Drift'i kesinlikle öğrenin. Tek yapmanız gereken viraja girmeden yarım saniye önce zıplayarak arabanızı virajın içine doğru kaydırmaya çalışmak. Gerisini yerçekimi halledecektir. Drift yaparken çarptığınız arabalar yavaşlayacağı için kalabalık gruplar içine kaymanın size pek zararı olmaz.

Yolda toplayacağınız silahları çok uzun süre saklamamaya çalışın. Eğer rakiplerinizden biri sizi vurursa silahınızı kaybediyorsunuz. Yakın mesafede silah kutuları varsa birden fazla toplayarak mevcut silahınızın daha güçlü haline ulaşabilirsiniz. Yine de açgözlülük etmeyin, eldeki bulgur Dimyat'taki pirinçten daha çok bonus kazandırabilir bazen.

Yaptığınız özel hareketlerle dolan turbo barını sırf hızlı gitme amacıyla kullanmayın. Kalkan, oyundaki en değerli eşya ve onu doğru zamanlamayla kullanmak bile yarışa hükmetmenize yetiyor.

Aracınızın şekil ve modelinin hızıyla alakası olmadığını şimdiye kadar anlamış olmanız gerekiyor. Maksimum hız - hızlanma oranı ve drift hızı - yol tutuşu arasında seçim yaparak nasıl bir araca sahip olacağınızı belirliyorsunuz. Bu konuda belirli bir tarza takılıp kalmadan piste göre seçim yapmayı öğrenmeye çalışın derim.



Atlayışlar sırasında taklalar ve dönüşler yaparak turbo kazanabiliyorsunuz.



Merak etmeyin, oyunda roketin üzerindeki o yazıyı görecek kadar yaşayamayacaksınız.



Oyunda diğer yarışçılar haricinde tuzaklara da dikkat etmek gerekiyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Yarışlar çok eğlenceli
+ Hemen hemen her şey kişiselleştirilebiliyor
+ Teoride sınırsız pist desteği
- Kullanıcıların tasarımları genelde sorunlu oluyor
- Yükleme süreleri çok uzun

HİÇ GELMEYENİ BEKLEMEK ÜZERİNE

ModNation Racers'ın ana olayının internet üzerinde yapılan yarışlar olduğundan bahsetmiştim. Yine de eşya ve araçları açmak için kariyer modunda ilerlemeniz gerekiyor. Kariyer dediğime bakmayın; gidip de turnuvalara falan katılmayacaksınız. Oyun bariz olduğu üzere yarış kazanmanın haricinde size birbirinden farklı "challenge" seçenekleri sunuyor. Örneğin bütün bir turu hiç kaza yapmadan bitirmek veya belirli bir yarışçıyı yolun dışına itmek gibi özel görevleri de yapmaya çalışırsanız hem oyun olması gerektiği kadar zorlaşıyor hem de online yarışlar için deneyim kazanmış oluyorsunuz.



Modnation Racers'da pist yaratmak oldukça kolay, eğlenceli pistler yaratmaksa daha çok yaratıcılığınıza bakan bir durum .

ModNation Racers kesinlikle izlemesi ve oynaması zevkli bir oyun. Amma velakin devasa bir kusuru da var; yükleme süreleri. Daha önce hazırladığım beta izleniminde yükleme sürelerinin betaya has bir sorun olduğundan ve oyunun son halinde düzeltileceğinden bahsetmiştim. Farkında olmadan yalan söylemişim galiba. Betadaki yükleme süreleri daha da artarak normal oyuna geri gelmiş. Ana menümüz olan Modspot eğlenceli olmasına eğlenceli ama kendi başına bir harita olması nedeniyle yarışlardan çıkıp farklı modlara ve pistlere girmek istediğinizde veya en basitinden yeni açtığınız bir şapkayı karakterinize takmak istediğinizde sadece menüde en az 4-5 dakika kaybediyorsunuz. Haritadan çıkmak ayrı bir süre, Modspot'a girmek zaten işkence, bir de oradan yaratım merkezine geçip şapkayı takıp tekrar yarışların yapıldığı haritaya geçmeniz gerektiğini kafanızda canlandırırsanız ne demek istediğinimi daha iyi anlayacaksınız. United Front Games bu sorunun bir yamayla düzeltileceğinden bahsetmiş ama müdahaleler küçük olduğu sürece, Modnation Racers'ın menü yapısı değişmeden bu sürelerde gerçekten önemli iyileştirmeler yapılabilir mi emin değilim. Kabul edelim, ModNation Racers kafanızı dağıtmak için veya fazla vaktiniz olmadığı zamanlarda oynamak isteyeceğiniz türden bir oyun. Bu tarz bir yapımda bu kadar uzun bekleme süreleri pek de kabul edilebilecek türden bir kusur değil.

Yükleme süreleri kesinlikle can sıkıyor ama *Little Big Planet*'ı sevdiyseniz ModNation Racers'ı almamak için bir sebebiniz yok. Zira bu kusur tek başına oyunun bütün güçlü artılarını ve sınırsız pist/içerik sunan paketini silmeye yetecek kadar önemli değil. Kimileriniz silahlarına ve en küçük oynanış seçeneğine kadar doğrudan *Mario Kart*'tan esinlenildiğini iddia edeceksiniz ki büyük ölçüde haklısınız ama zaten ModNation Racers'ın türe yenilik getirmesi gerekmiyor. Zira ne PS3 ne de Xbox 360 için bu tarza ait, internet üzerinden keyifle oynanabilecek bir oyun yoktu. ModNation Racers işte bu açığı layıkıyla kapatmayı başarıyor. Yarış oyunlarını seviyorsanız bu yeni seçeneği kesinlikle denemek isteyeceksiniz ama sadece kafanızı dağıtmak veya saçmalamak için bir oyun arıyorsanız da tam olarak aradığınızı buldunuz. Siz dergiyi bir kenara atıp (diğer yazı ve incelemelere ne gerek var değil mi?) bir koşu ModNation Racers almaya giderken, ben de en iyisi arabamdan yola kaplumbağa kabukları bırakmaya devam edeyim.

Öz Oyungezer Oto Sanayii: Araba ve İnsan Oluşturmak

Özgün tasarımlar konusunda siz de benim gibi saplantılıysanız ModNation Racers'da en çok tasarım merkezinde vakit geçireceksiniz. Burada arabanızı ve karakterinizi mevcut eşyalarla kişiselleştirebildiğiniz gibi kolaj mantığıyla geometrik parçaları birleştirerek değişik tasarımlar da çıkartabiliyorsunuz ortaya.

Pistlerde bulacağınız şeker biçimli jetonlar karşılığında veya meydan okumaları açarak yeni parçalara ulaşmanız mümkün. Bu parça bazen devasa bir araba kaputu olabildiği gibi bazen de küçük bir bileklik veya kol saati oluyor. Hemen hemen her parça spreyler sayesinde farklı bir amaca hizmet edebildiğinden neyi nerede kullanacağınız size kalmış. Photoshop kullanır gibi, hangi parçanın üstte kalacağı veya transparanlık seviyesi gibi atamaları yapmanız çok da zor değil. Şahsen ben yakın tarihe kadar oyunda Goyun'u yaratmaya çalışıyordum ama parça yetersizliği yüzünden pes ettim. Yine de yapılan detaylı Iron Man ve Ninja Kaplumbağa tiplemelerini gördükten sonra biraz vakit ve sabırla ortaya çıkacak sonucun sizi fazlasıyla tatmin edeceğinden şüphem yok.

Pist yaratmaksa gerçekten çok kolay. Sadece size verilen haritayı istediğiniz gibi eğip büküyor ve üstüne istediğiniz objeleri yerleştiriyorsunuz. Sonucun ne kadar başarılı olacağı sizin yaratıcılığınıza kalmış durumda. Ama işiniz bittiğinde şahane tasarımınızı bol bol test etmenizde fayda var, özellikle de eklediğiniz devasa çarkların veya tuzakların düzgün işleyip işlemediğini muhakkak görün.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Eğer sokakta üzerinize gelen bir go kart arabası görürseniz doğru bir dünyadasınız!

8.3



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** United From Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Sony Eurasia (129 TL)
> **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.modnation.com

"Kanunsuzluk katran gibidir. Bir kere bulaştı mı üstünüze kurtuluş yoktur ondan. Bütün dünya bir olur sizi kaz tüyüne bulamak için. Hayalinizdeki çiftlik de yalan olur, sevdiğiniz kadın da, özlediğiniz huzur da. Bir altıpatlar ve bir at... Bu dünyada başka neye güvenebilirim? Bütün eski dostlarım düşman, bütün yabancılar düşman, bu yaban dünyadaki her şey düşman. Benim için kader denen şey, korkarım silahımın namlusunun soğuduğu günü göremeyecek olmam.

Ben, kanunsuz John Marston, hayallerim için bir zamanlar birlikte at sürdüğüm kardeşlerimi teker teker avlamak zorundayım şimdi. Bu çok uzun bir yolculuk olacak."

RED DEAD REDEMPTION

SESS Z ATIN Ç FTES ...
ALTIPATLARIN DUMANI...
YALNIZ B R ADAMIN KEFARET ...

İKİ SİLAHŞÖRLER: Furkan Faruk Akıncı - Tuğbek Ölek






John, başına bela olan federallerle birlikte geliyor New Austin'e.

B R GAR P YOLCULUK

Gecenin karanlığında yabana doğru kabartıyorum kulağımı. Fondaki umutsuz mızıka sesi, atımın dövdüğü toprağın sesine karışıyor, uzaklardan tüfek sesleri yırtıyor karanlığı ve kendi kendime mırıldanıyorum: "Bu kez çok farklı topraklardayım ve o eski kurallar bu topraklarda sökmeyecek. Hayatın içinde kaybolmuş bir adamın kumar masasındaki son kozunu, kanunsuz bir hayatın kefaretini oynamaya geldim." New Austin'deki ilk gecemden büyümeye başlıyor hayranlık.

Bu hayranlık çok yeni değil belki. *GTAIII*'te ilk kez girişimi hatırlıyorum Liberty City'ye. Karşımda bana düşman koskoca bir dünya vardı ve ihanete uğramıştım. Hiçbir şeyim yoktu ve sıfırdan basamakları tırmanmam gerekiyordu. Sonra *San Andreas*'ın şehirlerini hatırlıyorum ve Liberty City'ye dönüşümüzü yıllar sonra Niko Bellic'in suretinde. Her seferinde bir kez daha ve daha da güçlü çarpmıştı Rockstar bizi. Öyleyse Red Dead Redemption'ın (RDR) yeni yılda kafamıza düşen en büyük bomba olmasına şaşmak neden? Çünkü RDR tıpkı hızlı bir silahşör gibi hiç fark ettirmeden avladı bizi. Bu nasıl bir oyundur eh Rockstar? Sen nasıl bir firma haline geldin? Şimdi "RDR benim bugüne kadar oynadığım en sağlam oyun, en oyun gibi oyun, en hikâye gibi hikâye" desem bunun kefaretini ödeyebilecek miyim? Bu satırların yazarının şunca yıllık oyun geçmişinde hiç mi bunun üzerine oyun yok? Var elbette ki... *Sanitarium* var, *Heavy Rain* var mesela hikâye denince... Aksiyon diyince *Max Payne*, serbest dünya diyince *Grand Theft uto* var... Ama hiçbiri RDR kadar ne yaptığını bilen, başladığı tempoda devam eden, sizi bir an olsun sıkmayan ve farklı parçaları bütün içinde bu denli mükemmel birleştiren yapımlar değildi.

VAH BATININ MODASI

Böylesi bir oyunda "ne giysek?" sorunsalı yaşamayacağınızı tahmin ediyorum ancak öyle havalı kıyafetler var ki almak için kıvranıyorsunuz. Hatta bazı kıyafetleri giymek oyuna önemli ölçüde etki ediyor. Oyundaki kıyafetlere ulaşmak için belli challenge'ları tamamlamanız gerek. Örneğin çete kıyafetlerine ulaşabilmek için o çeteden belli sayıda adam temizlemeniz gerek. Diğer yandan kimliğinizi gizlemenize yarayan ya da işlediğiniz suçların karşılığında başınıza ödül konulmasını engelleyen kıyafetler de bulunuyor. Tüm bunları keşfetmeye çalışmak başlı başına bir eğlence kaynağı.

RDR vahşi batıda geçen bir aksiyon oyunu. Ama ne aksiyon! Keskin çatışmalar, düellolar, kelle avcıları, haydutlar, soygunlar derken başınız ve zihniniz bir an olsun boş kalmıyor. Ama bu yaban ve yaman dünyada bu aksiyonun çok ötesinde şeyler bulacaksınız. Alışığız *GTA*'lardan böylesi bir zenginliğe ama servetimiz hiç bu denli büyük olmamıştı. Eğer açık bir dünyada kafanızın estiğini yapıp canınız istedikçe görevler alarak hikâyeyi anlatmak diye özetlerseniz, vahşi batıda geçen bir *GTA*'dan fazlası değil bu oyun. Ama gereksiz bir özet geçmek yerine bu dünyanın zenginliğine kaptırırsanız kendinizi ve ne hissettirdiğine odaklanırsanız çok daha fazlasını bulacaksınız.

Tanımadığınız, yabancı bir ortamda yalnızsınız. Açılış bölümünü geçip kulübenizden dışarıya ilk adımınızı attığınız anda yaşan bir dünya ile karşılaşacaksınız. Liberty City'de de yoğun bir şekilde varolan bir tat bu "yaşayan dünya". Ama Liberty'deyken büyük büyük binalar, kalabalık mahalleler, kaldırımları dolduran yayalar arasında akan yaşamın atmosferini soluyabiliyorduk ancak. Sokaklardaki yüzler çoğu zaman boştu bizim için. Koşarken omuz atıp düşürdüğümüz kadının neye benzediğine dikkat




Bir oyunda gördüğüm en hüzünlü görevlerden biriydi bu...

LIBERTY CITY'NİN KALABALIK SOKAKLARI YERİNİ VAHŞİ BATININ GÖZ ALABİLDİĞİNE UZANAN MANZARASINA BIRAKINCA, BEKLENMEDİK ŞEKİLDE CANLILIĞI ARTMIŞ DÜNYANIN.



bile etmezdik. Ama bütün o şehir kalabalığı yerini vahşi batının göz alabildiğine uzanan manzarasına bırakınca, beklenmedik şekilde canlılığı da artmış oyunun. Karşınıza çıkan insanlar hiçbir zaman oraya rastgele bırakılmış gibi hissettirmiyor. Alışveriş yapanlar, çiftlik işleriyle uğraşanlar, oturmuş oyun oynayanlar, sohbet edenler, ata binenler, gazete okuyanlar... Herkesin gündelik olarak yaptığı işler var ve dünyayla yoğun bir ilişki içindeler. Gerçekten belki de ilk kez sanal bir haritanın üzerinde, kodlanmış görevlerini yerine getirmeye çalışan NPC'ler yerine, değişken bir dünya üzerinde hayatlarına değer ve uğraş katmaya çalışan karakterler yaşadığını gördüm. Bu nedenle 'inanıyorsunuz'; yaptığınız her şeye, attığınız her adıma inanıyorsunuz.



Ve bu insanların yüzüne bakmak istiyorsunuz. Liberty City'de çok özgün ve güzel karakterler vardı, hastası olduğum Brucie mesela koca bir sistem eleştirisiydi aslında. Ama *GTAIV*'te sadece hikâyenin parçası olan karakterler böyleydi, sokaklar kimliksiz insanlarla doluydu. Fakat RDR'daki her bir karakter neredeyse hayatın kendisi kadar gerçek. Hayatın onları getirdiği bir yer var. Hayalleri, hayal kırıklıkları, yanlışları, doğruları... Tüm yaşanmışlıkları diyalog örgülerine yansımış ve o örgüler öylesine güzel bezenmiş ki. Gevezelik ettiklerinde bile durup dinlemek istiyorsunuz, hem vahşi batının doğasına çok güzel oturan hem de doymak bilmediğiniz diyaloglar. Bunu daha oyunun açılışındaki tren yolculuğunda fark ediveriyorsunuz hemen. Ve bizi maceramıza taşıyan o trenden 'eski model yalnız bir kovboy', John Marston olarak iniyorsunuz. John'un ailesi federal yetkililer tarafından rehin alınmış durumda. Hükümetin isteği John'un eski çetesinin üyelerini kanuna teslim etmesi. Dedik ya 'eski model' diye, John trenden iner inmez eski yoldaşı Bill Williamson'ın kapısına dayanıyor. Bill, Fort Mercer denen kalede yuvalanmış durumda. Bu eski dost bizi pek hoş karşılamıyor ve karnımızda koca bir mermi deliğiyle yatarken buluyoruz kendimizi. Şu vahşi dünyada gerçekten güvenebileceğimiz tek insan Bonnie MacFarlane olmasa, herhalde John'un hikâyesi biterdi orada. Ama bu yaman ve tatlı çiftlik sahibi, yaralı John'u oradan kurtarmakla kalmıyor, yatacak bir yer de veriyor. Ve biz Red Dead Redemption'a gözlerimizi Bonnie'nin çiftliğindeki küçük bir kulübede açıyoruz.

YOLLAR YÜRÜMEKLE AŞINMAZ

Küçük kulübenizden dışarıya adımınızı attınız. Klasik bir vahşi batı kasabasında kaç farklı aktivite bekleyebilirsiniz ki? Tamam, ana hikâyenin ne denli rafine ve incelikli işlenmiş olduğundan bahsettik fakat yapabileceğiniz yan aktiviteler bugüne kadarki *GTA*'ları kıskandıracak zenginlikte. Bu yan uğraşlar o kadar zengin ve eğlenceli ki bazen ana görevleri unutup saatlerinizi bunlarla harcadığınızı fark ediyorsunuz. Cebinizde hiç paranız yok. E, Bill gibi sağlam bir haydudun peşine düşecekseniz öncelikle sağlam birkaç silah ve cephane bulmanız lazım. Yeter mi? Elbette ki hayır, hızlı ve dayanıklı bir at kadar, size zor durumlarınızda yardım edecek bir çevre de yapmalısınız. Tamamen yabancısı olduğunuz bu kasaba hayatında tutunmak için de birçok şey öğrenmelisiniz. Eh, bunların hemen hepsi için de doğal olarak para gerek. Cebinizi biraz doldurabilmek için yapabileceğiniz tonla iş var. Mesela geceleyin kasabada şerifin sadık köpeğiyle devriye gezerek haydutların ve vahşi hayvanların tarlalara ve hanelere musallat olmasını engelleyebilirsiniz. Vahşi atları ehlileştirmek, inek gütmek gibi çiftlik işleriyle de nakit kazanabilirsiniz. Daha büyük oynamak ve aksiyon isteyenlerse kelle avcılığı yapabilir, vahşi batı başında ödülle gezen çete liderleriyle dolu ne de olsa. Eğer silahşörlüğünüze güvenmiyorsanız, kumar masasına alalım sizi: Poker, blackjack ne istersiniz? Kumardan anlamıyor musunuz? O zaman el-göz koordinasyonunuzu çalıştırın, çiviye at nalı geçirmek, parmak aralarına bıçak saplamak gibi oyunlarda da hatırı sayılır miktarda para var. Olmadı barbuta ya da bilek güreşine sararsınız. Sıkılmazsınız gerçi ama oldu da sıkıldınız diyelim, hem eğlenmek, hem de para kazanmak için ava çıkın. Vahşi doğada bazıları tehlikeli de olan çeşit çeşit hayvan var. Hem derilerini, hem de etlerini satarak para kazanabilirsiniz. Tüm bu mini oyunlar, gerçekten üzerine düşünülmüş ve dinamikleri sağlam oturtulmuş aktiviteler. Ben alakasız bir yerden elime düşen bir define haritasının peşinde tam dört saat harcadıktan sonra fark ettim bunu. Bir baktım elimde oyun paketinin içinden çıkan harita, ekranda define haritası, yolları çözmeye çalışıp define peşinde dolanıp duruyorum. >>



Arabasız bir Rockstar oyunu düşünülemez, değil mi?

VAH YA AM

Eğer oyunda bir kamera olsaydı, elimize alıp belgesel çekmeye yollanabilirdik. Açık arazide sizin için tehdit olan şey sadece haydutlar ya da çeteler değil, aynı zamanda vahşi hayvanlardan da çok çekeceksiniz. Ayılar, çitalar, yılanlar, çakallar, ne ararsanız var. Ve bu dostlarımız her an, her şekilde musallat olabiliyorlar size. Tam bir çatışmanın ortasındayken çakalların saldırısına uğrayabiliyorsunuz mesela. Ama tüm bunların yanında avcılık iyi bir gelir kapısı. Avladığınız hayvanların derilerini yüzüp et ve deri şeklinde ayrı ayrı satabiliyorsunuz.



Hennigan's Stead'de belasız bir gece gibisi yok.



>> GERÇEK B R S LAH ÖR G B

RDR'nin hatırı sayılır bir kısmı at üzerinde geçiyor. Size şu kadarını söyleyeyim, daha önce hangi oyunda at sürdüyseniz hepsini unutun, hiçbiri bu kadar eğlenceli ve inanılır şekilde at sürmenize imkân sağlamıyordu. Farklı ırklardan, tamamen farklı özelliklere sahip onlarca at türü var, görünüşleri gibi hızları ve dayanıklılıkları da farklı. Atınızı doğada bulup eğitebileceğiniz gibi, satın da alabiliyorsunuz. *GTA*'nın arabaları gibi bir nevi, değil mi? Ama hayır, bu atları kesinlikle araba kullanır gibi sürmüyorsunuz. Eğer daha önce ata bindiyseniz, geliştirici ekibin buna gerçekten çok uğraştığını hemen anlayacaksınız. Hızlanmak için X tuşuyla atı mahmuzlamanız gerekiyor. Ama durmadan mahmuzlarsanız at bir noktada sıkılıp, "Yeter la ne tekmeliyon" diyerek şaha kalkacak ve siz de kendinizi yerde bulacaksınız. At kullanmaya alışana kadar başınıza sık sık gelebilir ama bir kere işi çözdünüz mü uçsuz bucaksız bozkırlarda dörtnala gitmek gibisi yok. Uzun mesafeleri at sırtında gitmekten sıkılıyorsanız her zaman belirli periyotlarda duraklara uğrayan treni ya da taksi gibi çalışan at arabalarını kullanabilirsiniz. Ancak at sürmek öyle zevkli ki acil durumlar dışında başka bir şey tercih edeceğinizi sanmam.
Bir de çatışmalar var tabii... Nasıl yaptıklarını bilemiyorum ama (otomatik nişan almayı işin içine katmadan söylüyorum bunu) resmen keskin ve hızlı bir silahşör haline getiriyor oyun sizi. Oyunun başlarında eli ayağına dolaşan ben, ortalara doğru 500 metreden uçan sineği vuracak hale geldim. Hayır, bu konuda oyunun içine yerleştirilmiş bir karakter gelişim sistemi yok. Gelişen resmen sizsiniz, oyunculuğunuz. Hele bir çetenin peşine gittiğim zaman adamları resmen ağlatacak kıvama geldim.



Dead Eye bile kullanmadan, ardı ardına 8 headshot attığım oldu, o derece. Oyunun çatışma mekanikleri çok eğlenceli ve gerçekçi. Saklanarak ateş edebilir, kör atış yapabilir ya da düşmanınızın belirli bir yerine nişan alabilirsiniz.

RDR'da ateş etmek son derece tok ve tatmin edici. Bir de şu Dead Eye özelliği var ki sadece işlevselliğiyle değil, yarattığı sinematik sahnelerle de kendine aşık etti beni. Dead Eye adeta efsane silahşörlerin dünyayı nasıl algıladıklarını gösteren bir simülasyon gibi. Karşınızda dört kişi var diyelim, Dead Eye'ı açıp zamanı yavaşlatıyorsunuz ve her birinin istediğiniz herhangi bir bölgesine nişan alıyorsunuz. Ardından tetiğe bastığınız anda John büyük bir gürültüyle silahını bir saniye içinde birkaç kez ateşleyecek ve karşısındaki düşmanları yere serecek. Dead Eye özelliği en çok düello sahnelerinde işe yarıyor. Kasabalarda size meydan okuyan yarım akıllılara derslerini vermek gerçekten çok iyi hissettiriyor. Kasaba meydanında yürürken, arkanızda biri size "Hey gerizekâlı! Benimle kapışmaya maçan sıkıyor mu, he?!" diye bağırdığı anda yanına giderseniz muhtemelen bir düelloya girişeceksiniz demektir. Aslında bu da kendi içinde dinamikleri olan bir mini oyun gibi tasarlanmış. Sinematik olarak son derece etkileyici ve tempo olarak da korkunç gergin olan bu sahnelerde önemli olan elbette ki rakibinizden hızlı silah çekebilmek.




John'un evli bir adam olduğunu sakın unutmayın.

BÜTÜN BELALAR BENİ BULUR ZATEN

RDR'nin bu türe yaptığı en büyük katkı olayların 'başınıza gelmesi.' *GTA*'lardan hatırlayacağınız gibi görevleri haritada gördüğümüz ikonlara giderek alırız ve bize küçük yan görev veren yabancılarla karşılaşacağımız zamanlarda bile haritada bir ikon belirir. RDR'de bunların da yeri var elbette fakat siz tamamen amaçsız bir şekilde gezerken türlü türlü belalar sizi bulabiliyor. Başınıza gelen olaylar o kadar değişken ki bir sonraki adımınızda neler olacağını asla kestiremiyorsunuz. Ben başıma gelen bir iki örneği sizinle paylaşayım en iyisi...

Zorlu bir çeteyi henüz indirmişim, Armadillo'da bir iki tek atıp vurup kafayı yatmak niyetiyle sakince sürüyorum atımı. Çete savaşından canım çıkmış. Hem ben, hem de John yorgunluktan geberiyoruz. Adamın biri "karımı kaçırdılar, yalvarırım yardım et" diye paçalarıma yapıştı. Adamı takip etmeye başladım hemen, bir süre sonra haydutların zavallı adamın karısını ağaca astığını ve etrafında bir çember oluşturduklarını gördüm. Atımı hızla üzerlerine doğru sürdüm, sayabildiğim kadarıyla dört ya da beş kişiydiler. Hızlı olmam gerekiyordu çünkü darağacında sallanan kadıncağızın fazla vakti yoktu. Atımla çevrelerinden dolanırken Dead Eye'ı açtım. Tek bir seferde işlerini bitirmem lazımdı. Beş adamın kafasına ve kadını boğan ipe nişan aldım. John, her zamanki keskin refleksiyle mermileri adamlara kustu ve son olarak kadının bağlı olduğu ipi vurdu. Kadını kurtarmıştım. Adamcağız nasıl teşekkür edeceğini bilemedi...

Bir diğer gün, başıboş bir şekilde geziyordum. Üzerinde sadece iç çamaşırları olan bir kadın "tecavüze uğradım, n'olur yardım et" diyerek seslendi arkamdan. Ben de beyaz atlı şövalyeyim ya, hemen gittim yanına. Manyak kadın beni atın üzerinden atıp kendi bindi ve kaçmaya başladı. Hırsızlığın böylesi! Hızlı davranıp aldım tabii ki aşağıya. Bir seferinde de kasabaya gidiyorum dörtnala, hava da hafif kararmış, yolun ortasında biri dikiliyor. Beni görünce "Hey dostum beni kasabaya kadar atar mısın?" diye seslendi. Ben bütün iyi niyetimle asıldım dizginlere durmak için ama yeterince asılamamış olacağım, hafiften ezmiş bulundum arkadaşı. İyice burkuldu içim. Hemen çevirdim atı, adamı terkime alacağım güya ama ne görsem beğenirsiniz, herif kalkmış yerinden ve kaçmaya başlamış. Ben bütün yardımseverliğimle peşinden giderken "Allah'ım ne ettim ben, ne işim var gece vakti buralarda" diye bas bas bağırıyor. Karanlıkta kayboldu gitti öylece.

Kısacası vahşi batı, gerçekten de vahşi batı ve başınıza ne zaman ne geleceğini, az sonra neyle karşılaşacağınızı asla bilemiyorsunuz. Bu yüzden dedim, "bu topraklar Liberty City'den de yoğun yaşıyor" diye... Diğer taraftan, yabancılarla karşılaşmak hemen o anda olup biten, aynı sıkıcı görevleri tetiklemiyor. İlginç ve hikâyesi olan karakterle karşılaşıyorsunuz. Bazıları sizden bir şey yapmanızı dahi istemiyor. Onlarla olan tanışıklığınız zamana yayılıyor ve hiç beklemediğiniz anlarda sürprizlerle karşınıza çıkabiliyorlar. Günlerdir oynamama rağmen, oyun hâlâ yeni birilerini karşıma çıkarıyor ve aklım hâlâ son karşılaştığım gezginde. Yağmurlu bir günde kayaların arasına sığınmış hüzünlü bir şekilde mızıkasını çalarken bulmuştum onu. Söylediği tek şey okyanusu görmek istediğiydi. Kim bilir bir daha ne zaman çıkacak karşıma...

DÜKKÂNLAR

Oyundaki farklı dükkânlar, işinizi kolaylaştırmak için oradalar. Bazı mağazalarda her türlü eşya bulunabiliyor. Cephane taşıma kapasitenizi artıracak palaskalardan eğitimli ve güçlü atlara, kamp setlerinden yerel haritalara kadar her türlü malzeme bu dükkânlardan sağlanabiliyor. Buraları sık sık ziyaret etmeyi unutmayın, bazen yeni eşyalarla da karşılaşabiliyorsunuz. Silah dükkânları da her türlü çatışma ihtiyacınızı giderebileceğiniz yerler. Bunun dışında doktorlardan ilaç temin edebilir, terzilerden yeni kıyafetlere ulaşabilirsiniz. Barlar ve kumarhaneler de eğlence için oradalar, yok saymayın.

DETAYLARDA KAYBOLMAK

GTA IV'te Niko'nun adım başı çalan bir cep telefonu vardı. İnternetten e-postalarını kontrol edebiliyor, saçma sapan sitelerde gezebiliyordu. Çok yorulduğu zaman da evine gidip televizyonun başında vakit öldürebiliyordu. *GTA IV* günlük hayatımızda kullandığımız ne varsa bir şekilde oynanışa yedirmişti, hatırlarsınız. RDR da bu tip detaylarıyla dönemin ruhunu yakalıyor. Hareketli resim dediğin, ileride sinema olacak şey o dönemlerde daha yeni yeni ortaya çıkıyordu hani. Armadillo'da bir sinema salonu var. Etrafta ne olup bittiğini öğrenmek isteyen de gidip 1 dolara gazete alabilir. Bu detay seviyesi John'un etrafıyla daha yoğun bir iletişim kurmasını sağlıyor. Dedik ya bu topraklarda hayatta kalmak zor diye… John yanında silahlardan fazlasını taşıyabiliyor. Eh, vahşi batı büyük şehirlere pek benzemiyor. Kasabaların arasında epey mesafe var. Tozu, çamuru, her an ensenizde bitebilecek vahşi hayvanlarıyla çok daha tedirgin edici buralar. Hazırlıklı olmak lazım. Belki bir kement ya da dürbün işinizi görebilir. Ya da yaralandığınız zaman hangi bitkinin sizi iyileştirdiğini bilmeniz gerek… Altınızda bir araba olmadığını da unutmayın. Atınız da yorulacaktır. Onun için de çantanızda bir şeyler bulundurmayı unutmamalısınız. Vahşi batıda seyahat etmek sadece atınız için değil, emin olun John için de çok yorucu. Kasabalar >>



Çete avından sonra içmek…

Kasabalardaki ikonları gördüğünüzde hemen atlamayın derim. Bu ikonları kullanarak, deathmatch, freeforall ya da gang shootout gibi oyunlara ulaşabiliyorsunuz. Ancak önce birkaç perk edinmenizi tavsiye ederim. Yani adam gibi silahlanmadıkça, elinizi alıştırmadan PvP'ye hemen sarmayın. Özellikle atın üzerinde çok kapışmanız gerekeceği için en az beşinci seviyeye gelmeyi beklemenizi tavsiye ederim. Tek kişilik bölümde, yapabileceğiniz challenge'lar gibi, online oynarken de sizi meşgul edecek challenge'lar bulunuyor. El alıştırmak için birebir. Bakalım atın üzerinde giderken kuş vurabilecek kadar ya da hızlı bir silahşörü düelloda öldürmeden yenebilecek kadar yetenekli misiniz? Sadece üst baş için pek fazla seçenek koymamış Rockstar. Sanırım onları da indirilebilir içerik olarak halledecekler.

>> birbirine hayli uzak. Her kasabada olmasa bile sık kullandığınız yollar üzerindeki yerleşim yerlerinden kalacak bir yer ayarlamak işinizi kolaylaştırabilir. Ama John'un cebinde her zaman para olmayabilir, o zaman da gözünüze kestirdiğiniz yerde bir ateş yakıp kamp kurabilirsiniz.

Vahşi batının vahşiliği pek durulmamasında yatıyor olsa gerek. Zaman zaman huzurlu ve dipsiz yalnızlık kuyusunun ortasında bulsanız da kendinizi ya da tek bir kişiyle konuşmasanız bile kendi maceralarınızı da yaşayacaksınız. İlla ki birileri için bir şeyler yapmak zorunda değilsiniz adrenalin ihtiyacınızı karşılamak için. Kimi zaman bela sizi bulacak, kimi zaman da siz ona gideceksiniz… Ancak aynı iki şeyi art arda hiç yapmayacaksınız. Görevleriniz asla birbirinin aynı olmuyor ve sıkıcı zorunluluklardan oluşmuyor. Hayatta kalabilmek ya da birilerini hayatta tutabilmek için tüm yeteneklerinizden faydalanmanız gerek. Başarısız olursanız ya sizin hatanızdır ya da viskiyi fazla kaçırmışsınız demektir. Asla kontroller ya da haritadaki engellere suç bulmayın yani. Sanırım bu nedenle ne kadar sert bir adam olursa olsun, başlarda çekingen ve ürkek olan John, zamanla kendi vicdanıyla daha sert bir şekilde yüzleşmeye cesaret ediyor. John kendisi ve etrafındakiler için öyle belalara bulaşacak ki kirli geçmişi onu her yeni görevde biraz daha rahatsız etmeye başlayacak. Elbette ki işi nasıl çözdüğünüz de önemli. Onurlu olmak insanların size bakışını tamamen değiştirebilecek bir şey. Ama haydut kısmıyla daha rahat geçinmek istiyorsanız işlerinizi pis yollardan da halledebilirsiniz.

AYRI OYUN YAPSAYDINIZ?

Yapay zekâ tek kişilik bölümü kusursuz vahşi batı yapacak kadar iyi, eyvallah. Ancak asıl vahşilik o haritanın üzerinde gerçek insanlarla kapışmaya başladığınızda yaşanıyor desem? RDR'nin devasa haritası üzerinde 20 kişiye kadar online olarak oynayabiliyorsunuz. İstediğiniz her yere gidebilir, her şeyi yapabilirsiniz. İster takım olur çetelere karşı savaşırsınız, ister tek tabanca yalnız kovboy olarak volta atarsınız. Online olarak oynarken de yapılacak tonla şey var. Ama şu kadarını söyleyeyim Free Roam seçeneğinde RDR'nin online dünyasına ilk adım attığınız zaman sudan çıkmış balığa döneceksiniz. Oyun altınıza bir eşek, elinize de bir su tabancası verecek, oradan oraya ne yapacağınızı bilemeden koştururken bulacaksınız kendinizi. Öyle bedavaya seviye atlamak, hemen süper atlara binip hızlı silahşör olmak yok. İlk önce biraz çetelere karşı savaşın bakalım, ondan sonra gerçek rakiplerle uğraşmaya başlarsınız. Benim oynadığım ilk seansta, Hennigan's Stead civarlarında spawn oldum. Bollard çetesinin en aktif olduğu alan burasıydı. Altımdaki eşeğe bakmadan, elemanların üç farklı yerde bulunan cephaneliklerini patlatmam gerekiyordu. Ben NPC'lerden oluşan çeteyle boğuşurken peşime elemanın biri takıldı. Bir yandan onunla boğuşurken, diğer taraftan çeteyi indirmeye çalışıyordum. Üç ayrı cephaneliği patlattıktan sonra altıncı seviyeye ulaşmış, adam gibi silahlar bulmuş, altımdaki eşekten de kurtulmuştum. Artık PvP'ye hazırdım.

BU B R BA YAPIT

RDR ağzında tütün çiğneyen, masasından viskiyi eksik etmeyen, sert, keskin, eğlenceden de gerçekçilikten de taviz vermeyen bir oyun. Sağanak yağmurun altında at sürerken de, karanlık madenlerin içinde haydut avlarken de aynı tadı alacaksınız. Gözünüzün önünde dostlarınız birer birer harcanırken ya da belki bizzat siz onların hayatlarına son verirken biraz daha gömüleceksiniz John'un yalnızlığına. Aslında o sert kalmaya çalışırken, mutlu olmasını sağlayan her şeyi teker teker yitirmiş, son umut ailesine tutunmaya çalışırken hayatının son belasına bulaşmış bir anti-kahraman. Ve unutamayacaksınız tanıştığınız figürleri. Kimi zaman kader sizi onların kucağına atacak, kimi zamansa siz atılacaksınız kader tarafından. Ama her ne olursa olsun, New Austin'de, West Elizabeth'de, Nuevo Paraiso'da geçirdiğiniz bir saniyeyi bile unutamayacaksınız. Çok uzun zaman önce Sergio Leone'nin Spagetti Western'lere yaptığını, Rockstar oyun dünyası için yapıyor. Üstat Ennio Morricone'nin ilkin *Bir Avuç Dolar İçin* filmi için yarattığı müzik türü işlenirken kulağınıza her bir adımda, grafik demeye dilimin varmadığı o yaratılan gerçekliğe hayran kalacaksınız. Pek az yapım bu denli bir kaliteye ulaşabilir. Pek az macera bu denli keskin ve sürükleyici kalabilir her görevde. Parçaların her biri Rockstar'ın o kendine has estetik ve ayrıntı takıntısı içinde sadece elli yıllık bir saat ustasının işçiliğinde görülebilecek kadar mükemmel bir şekilde birleştirilmiş. Silahınız dolu, kadehiniz sıcak, gözünüz keskin olsun… Çünkü bu çoook uzun bir macera olacak.



Olmazsa olmaz tren kovalamacası.

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Devasa ve dolu bir harita
- \+ Heyecanlı ve sürükleyici senaryo
- \+ Unutulmaz karakterler
- \+ Dinamik olaylar
- \+ Görev çeşitliliği
- \+ İçinde kaybolacağınız detay seviyesi
- \+ Gelişmiş teknik özellikler
- \+ Son derece detaylı online seçenekler
- \- Ufak, tefek birkaç hata

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Rockstar > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (189 TL)
> **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** www.rockstargames.com/reddeadredemption

SON KARAR

GRAFIK	★★★★★
SES VE MÜZIK	★★★★★
HIKAYE/ATMOSFER	★★★★★
E LENCE	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Sadece bir oyun değil bu. Piyasaya her zaman gelmeyen türde, nadide bir başyapıt. Türünün mükemmel bir örneği olduğu kadar, ona getirdiği yeniliklerle de uzun süre konuşulacak ve oynanacak.

9.9







IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO YA DA BOL KETÇAPLI KOVBOY FİLMLERİ

Macaroni Western olarak ün yapan Spagetti Westernler belki de Amerikan yapımı kovboy filmlerinden çok daha fazla popüler olup kendi geleneğini yaratan bir tür haline gelmiştir. 1960'larda birkaç İtalyan yönetmenin düşük bütçeyle çektikleri Western filmleri fevkalâde küçümseniyor ve hatta dalga malzemesi haline getiriliyordu (bu filmleri Yeşilçam'ın 70'li ve 80'li yıllardaki aksiyon denemelerine benzetebiliriz). Spagetti Western tanımlaması işte tam da bu motivasyonla ortaya atılmış (biraz daha ciddi takılmayı sevenler bu türe Euro-Western ya da Western All'Italiana da diyebilirler). İtalyan sinemasını dönemin Yeşilçam'ı olmaktan kurtaran kişi Sergio Leone olmuş. Leone o dönemlerde tam anlamıyla dalga malzemesi haline gelen türü almış ve ona itibar kazandıracak projelere imza atmış. 1970'lerin sonuna kadar 600 civarında Spagetti Western filmi çekilmiştir.

NE FARK VAR?

Amerikan Western filmleriyle Spagetti Westernleri birbirinden rahatlıkla ayırabilirsiniz. Zaten bu filmlerin İtalya'da çevrilmiş olmalarının en büyük sebebi, burada daha ucuza mal edilebilmeleri. Elbette ki bu durum tümünü b film kategorisine sokmaz. Teknik açıdan bakıldığında, İtalyan yönetmenlerin Amerikan örneklerinde rastlanmayan bazı sıkı çekim tekniklerine başvurduğunu görüyoruz. Yakın plan çekimler, detaylara yoğunlaşmak, panoramik çekimler, hızlı zoom'lar, hızlı kurgu ve abartılı ses efektleri bunlar arasında sayılabilir. Bu filmlerin hemen hemen hepsinin dili İtalyanca'dır. Filmler genelde gösterildikleri ülkenin dilinde dublajlanır. İşin en ilginç kısmıysa ticari kaygılar yüzünden bazı yönetmenlerin ve oyuncuların isimlerini daha popüler olacak şekilde değiştirmeleri ya da takma ad kullanmaları. Örneğin Gianfranco Pollini batı ülkelerindeki gösterimlerde Frank Kramer olarak tanıtılmış yıllarca. Daha da önemlisi, o dönemlerde hiç tanınmamış bazı aktörlerin de bu tür filmler sayesinde adlarını duyurmaları. Clint Eastwood ve Lee Van Cleef gibi sağlam oyuncular Spagetti Westernler sayesinde ünlü olmuşlardır.

Bazı ünlü oyuncularsa Hollywood'da tutunamayacaklarını anlayınca bu filmlere geçiş yapmıştır. Stephen Boyd, John Ireland, Joseph Cotten gibi zamanında popüler işlere imza atmış aktörler, daha sonra İtalya'ya demirlemişler adeta. Bu filmlerin günümüz sinema anlayışından bakıldığı zaman en ağır eleştiri alan yanıysa, genelde ırkçı ve cinsiyetçi bir tavır takınmaları. Örneğin kadınlara ve siyahi oyunculara bu filmlerde hiç yer verilmezdi. Meksikalılar da ya kanun kaçakçısı ya da din adamları rolünde karşımıza çıkıyorlardı.

UNUTULMAZ KARAKTERLER

Spagetti Westernleri diğerlerinden ayıran en büyük özelliklerden biri de müzikleri elbette. Bu filmlere karakterini vermiş en önemli müzisyen Ennio Morricone'dir. İnsan sesi, ıslık, ağız armonikası, elektrogitar, org gibi enstrümanlar kovboy filmlerinin vazgeçilmez oyuncuları arasındadır. Hatta zaman zaman bu müziklerin filmlerin önüne geçip, onlardan daha ünlü olduklarını da görmüşüzdür. Nerede bir Sergio Leone filmi olsa, orada mutlaka Ennio Morricone de vardır. Bestecinin müzikleri, filmlerde kullanıldığı sahnelerle öylesine uyum gösterir ki bazı sinema eleştirmenleri ve müzisyenler, Morricone sayesinde Sergio Leone filmlerini opera eserleriyle kıyaslamışlardır.

Bu filmlerde genelde iyilik meleği karakterler bulamazsınız. Başkarakterler öyle idealist değillerdir, zaafları ve korkuları olan birer insandırlar. Genelde anti-kahraman sınıfına sokabilirsiniz onları. İntikam, soygun, çetecilik gibi temalar, türün Amerikan örneklerine göre çok daha sert işlenmiştir. İşkence, aşağılama, kan ve şiddet çekinilmeden, detayına kadar resmedilir. Genelde Amerikan filmlerinde görülen kahraman yaratma refleksi bu filmlerde kesinlikle yoktur. Çekim ortamları gayet zorludur. Bu nedenle kahramanlar fazla cilalanmazlar. Susuz bölgelerde haftalarca zaman geçiren oyuncuların yağlı saçları, vücutlarına yapışmış giysileri, yırtık çizmeleri izleyicinin gözüne sokulur. Bu gibi detaylara türün Amerikan örneklerinde rastlayamazsınız.

ASLINDAN DAHA İYİ

Türün ilk örnekleri aslında İtalya'da değil, İspanya'da çekilmiştir. Zorro filmleri ve diğer b sınıfı ucuz kovboy filmleri pek de gelecek vaat eden işler değilmiş. Fakat 1961 tarihli Savage Guns filmi, Richard Baseheart'ı başrol tahtına oturtmuş ve Amerika dışında bir yerde de Western filmi çekilebileceğini kanıtlamıştır. Bu yolu açan diğer bir filmse 1962 tarihli The Treasure of Silver Lake adlı Alman filmidir. Filmin başrolünde Amerikalı Lex Barker ve Fransız Pierre Brice oynamış ve film Yugoslavya'da çekilmiş. Bu filmler sayesinde, o tarihlerde Avrupa'da zaten popüler olan Western filmleri kıtaya akın etmeye başlamışlar. Elbette ki asıl patlama 1964 yılında adı sanı duyulmamış bir yönetmen olan Sergio Leone'den, Akira Kurosawa'nın 1961 tarihli efsane Samuray filmi Yojimbo'nun bir Western uyarlamasını çekmesi istendiği zaman yaşanmış. Leone'ye sadece 200.000 dolar bir bütçe ve stüdyonun önceki projelerinde artan negatifleri verilmiş. Kadrosundaysa besteci Ennio Morricone, kameraman Massimo Dallamano ve TV filmleri çeviren isimsiz aktör Clint Eastwood varmış. Şirketin hiçbir beklentisi yokmuş, amaçları tamamen seyredilip köşeye atılacak ucuz bir film çekmekmiş. Fakat ortaya Per un Pugno di Dollari (Bir Avuç Dolar İçin) çıkınca herkesin çenesi yere düşmüş ve Leone ile Eastwood dünya çapında ün kazanmışlar. –Furkan Faruk Akıncı













LOST PLANET 2™

EDN III BELEDİYESİ'NE YEŞİLLENDİRME ÇABALARINDAN DOLAYI TEŞEKKÜRÜ BORÇ BİLİRİZ

KAAN ALKIN

Bir iki ay sonra olsaydı keşke tüm bunlar. Haziran değil de temmuz, hatta ağustos gibi çıksaydım EDN III yolculuğuna. Yaz sıcakları iyice bastırmış, bir gölgede hareketsiz dururken bile terlediğim bir anda EDN III buz çölleri, dağları, denizleri ilaç gibi gelebilirdi bedenime. Yanılıyor da olabilirim, zira hava hâlâ serin olmasına rağmen elimde kontrol cihazıyla çeşit çeşit hareket yaparken durmadan terliyorum. İşi kötü yanı, nedeni hakkında da pek bir fikrim yok.

EDN III ilk oyundan beri geçen zamanda biraz değişmiş. Bir şekilde "terraform" olayları başlamış. Yani buzullar yer yer çekilmiş ve yerini tropik, sık ormanlara bırakmaya başlamış. Soğuğun terk ettiği yeşilliklerdeyse yeni yaşam formları filizlenmiş. Ama sanmıyorum ki sırtımdan süzülen terin sebebi buzdan gezegenin ortasındaki yeşillikler olsun. Belki de ciddi bir sağlık sorunum var. Bir doktora görünmek lazım. Neyse, ne diyorduk? EDN III'ün yüzeyinde olan bu gelişme gezegenin, eğer varsa, sakinlerini meraklandırırken gündelik hayatın işleyişini de pek değiştirmemiş. Korsanlar halen birbirlerine düşman. Akrid hâlâ diğer canlılara kök söktürüyor. Ve halen gezegendeki en önemli şey ısı, diğer adıyla termal enerji.

ÖNCEKİ BÖLÜMÜN DEVAMI (NE OLACAKTI YA?)

Lost Planet severek oynadığım, sinir olduğum, deli gibi eğlendiğim, nefret ettiğim, zamanında grafiklerine bayıldığım, sevdiğim bir oyundu. Sinir olmamın sebepleri başında oyunun beni zorlaması, zırt pırt çökmesi, konsol ve PC sunucularının ayrılması nedeniyle doğru dürüst online oyun bulamamak geliyordu. Akın akın gelen düşmanlar, dev yaratıklarla kapışmalar, hepsi eğlenceliydi yoksa. LP2'nin başına oturduğumda aklımdan geçenler bunlardı en azından. Müzikler daha oyunun ilk dakikasından sağlam bir giriş yaptı. Oyun görsel olarak da gayet etkileyici duruyordu. Ara videolar kaliteli, seslendirmeler orta şekerli. Buz gezegeni yine kucak açıyordu bana.

Kucaklamak için helikopterle yaklaşırken bir anda buz çölleri yeşile bürünüverdi. Kim olduğumu bilmeden çıktığım maceradaki takım arkadaşlarım kendi arasında konuşmaya başladı. "Ne pis bir koku bu be!" Diğeri cevap verdi: "Buzun, soğuğun olmayan kokusuna alışınca garip geliyor, yakında geçer." Akrid'in araya girmesiyle sohbet bölündü. Bir anda aksiyonun içinde buluverdim kendimi. Lost Planet ilk oyundan bu yana görev çeşitliliği konusunda kendini hemen hemen hiç geliştirememiş diyebilirim. Alanı temizle, cihazları kur, yallah.

Senaryo namına da önceki oyunda bulduklarımı mumla aradım. Tamam orman muhteşem görünüyordu ama neden buradaydık anlatan yoktu etrafta. Oyunun genel mekanikleri aynıyken ekrandaki göstergelerin sayısı ufaktan artmıştı. B-Gauge isimli yeni bir bar gelmişti. Bu oyundaki sağlık mekaniği her zaman eğlendirmiştir beni. Battle Gauge'un gelişiyle eğlencem katlanarak arttı. Ne işe yarıyor bu B-Gauge? Şimdi efendim bir sağlık barımız var zaten, bir de termal enerji topladıkça dolan ve 9999 puanda tavan yapan bir barımız var. Sağlığımız düşünce "harmonizer" denen cihazımızı kullanıyoruz. Termal enerjimizi bu cihaz yardımıyla sağlığa dönüştürüyoruz ve termal hiç eksik olmadığından bir nevi ölümsüzüz. Olurda ölürsek eğer B-Gauge puanlarımız yeterliyse hemen en son aktif hale getirdiğimiz terminalde kalkabiliyoruz ayağa. Terminal ele geçirdikçe B-Gauge kazanıyoruz. Her dirildiğimizde 500 puan yitiriyoruz. Neden böyle bir sistem var kavramakta güçlük çekebilirsiniz. Açıklayayım.


VS'ler ikinci oyunda da önemli bir yer tutuyor.

Oyunumuzda bölüm aralarında kayıt gibi bir teknoloji yok. Ana bölümler ve alt bölümcüklerden oluşan senaryoda ana bölümleri bitirdikçe save alıp çıkabiliyoruz. Yani eğer tüm B-Gauge puanlarınızı yerseniz o ana bölüme ta en baştan başlamanız gerekiyor. Böylece yapımcı sizin her terminali ele geçirmenizi garanti altına almış oluyor. Terminallere ve ısı kaynaklarına koşturmadığımız zamanlarda yaptığımız tek şeyse çarpışmak. Akın akın gelen insan ve Akrid'lere karşı amansız çatışmalara giriyoruz. Yapay zekâ fazlaca beceriksiz olduğundan bu karşılaşmalar da pek eğlenceli geçmiyor. Yüksek zorluk seviyesinde, benim gibi konsolda nişan alma özürlü bir kişi bile rahatlıkla tepeleyebiliyor yapay zekâyı. Özellikle diğer insanlar Akrid'lerden de salak. Belli bir mesafeden uzaksanız, vursanız dahi tepki vermedikleri oluyor. Düşmanın kafasına kurşunu sıkıp işini bitirebiliyoruz.

Ancak yapay zekâdan yakamızı kurtarmak o kadar da kolay değil. Bunun nedeni Lost Planet 2'nin aslında tek başınıza oynayın diye yapılmamış. Baştan sona co-op olarak düşünülmüş. Ancak yapımcı firma hiç eşi dostu arkadaşı olmayanları da düşünmüş ve tek kişilik senaryoyu oynarken sıkılmayalım diye 3'e kadar yapay zekâ yönetiminde yoldaş almamıza izin vermiş. Oyunu bu şekilde oynamaya kalktığımda yanıma gayet manidar bir şekilde Mr. Baykal diye bir karakter yaratıp verdi. "LOL"ün anlam bulduğu anlardan biriydi.

Lost Planet 2 tek kişilik senaryoda fena patlamış. Sıkıcı, kendini tekrar eden ve boss kapışmaları dışında sizi fazla oyalama şansı olmayan bir oyun olmuş. Deli gibi açılabilir hediyeler, korkunç bir karakter düzenleme ekranı var ama bunların hiçbiri yeterli değil. Zaten tek başınıza oynuyorsanız bazı bölümleri geçmeniz neredeyse imkânsız. O yüzden ödülü, sığ multiplayer modlarını falan boş verip hızlıca online'a atlayarak co-op bir oyun bulmaya bakıyorsunuz. Birkaç oyuncu bir araya geldiniz mi boss'tan boss'a koşturmakla geçiyor vaktiniz. Oyunun gerçek eğlencesi böylece ortaya çıkıyor. Diğer oyuncularla haberleşmek gibi bir derdiniz de olmuyor pek. Birbirinize yapabileceğiniz bir iki hareket de var; sırt sıvazlıyor, "Bravo dostum" falan diyebiliyorsunuz. Ama onları yapmak zahmetine girer misiniz bilmem çünkü o kadar da pratik değil. Oyuncuların büyük kısmı online'a "tek başınıza yapmanız zor" dediğim kısımları solo deneyip geldikleri için genellikle ne yapacaklarını biliyorlar. Bu yüzden haberleşmeye pek de gerek olmuyor. Biriniz silahı kullanırken diğeri soğutuyor, bir diğeri yeni cephane yüklüyor vs.


Yanınıza bir iki yoldaş bulursanız ne âlâ, yoksa yapay zekâ canınıza okuyacaktır.

YAPMIŞTIM YAPACAKTIM İKİLEMİ

Boss kapışmaları oyunun parladığı bir diğer nokta. Capcom boss'ların ölçeğini öyle bir kaçırmış ki, *God of War III* tadı veren Akrid'lerle karşılaşıyorsunuz bolca. Bazıları basit ve hayal kırıklığı yaratacak türden olsa da kimileri aklınızı başınızdan alıyor. Ve sonuç olarak oyun mütemadiyen "muhteşem" ve "rezil" arasında gidip geldiğinden, tüm bunları bir araya topladığımızda ortaya çıkan kelime "vasat" oluyor. Tamam ben hâlâ oynamayı bırakmış değilim ama yurdumdaki oyun fiyatlarını düşününce sizlere doğrudan öneremiyorum Lost Planet 2'yi. Ya aslında grafikleri falan da süper oyunun ama.. ühü.

BİR ÖLÇEK AKRID




İlk oyunda tanıştığımız Akridler ikinci oyunda bir hayli boy atmış. EDN III'ün havası suyu organik yaşama yararken, ilk oyundakinin aksine düzgün bir senaryo olmayışı bu artıyı maalesef egale edivermiş. İlk oyundan en büyük farksa baştan sona 4 arkadaş co-op oynayabiliyor oluşumuz.

Oyunun başında bu zırhla gezeceğim sanıp sevinmiştim boş boş.

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Bosslar devasa
- \+ Kapışmalar eğlenceli
- \+ Silah, kostüm vs açılabilir içerik zengin
- \+ Grafikler iyi
- – Senaryo yok
- – Tek kişilik oyun vasat
- – Yapay zekâ korkunç

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Grafikleri kadar senaryosu olsa, co-op'u kadar multiplayer'ı, o zaman güzel olurdu.

6.9



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (179TL)
> **Yaş Sınırı:** +16 > **Web Sitesi:** www.lostplanet2game.com

NIER

BİR YEŞİLÇAM HİKÂYESİNİN SİVİLCE GÖRMÜŞ, BLIND GUARDIAN DİNLEMİŞ HALİ - VOLKAN TURAN

Günümüzden yüzlerce yıl sonra, artık teknolojinin, kültürün giderek yükseldiği değil geriye döndüğü bir devirde, hayattaki tek varlığı olan kızını korumaya çalışan bir baba rolünü üstleniyoruz Nier'de. Hangi oyun olduğu fark etmez, ne zaman kızını kötülüklerden korumaya çalışan bir babayı yönetsek o hikâye fena halde duygusala bağlanır, pek bir içimizi burkar. Nier de çok farklı durmuyor bu açıdan ama geri kalan her konuda bizi şaşırtmayı başarıyor.

Açıkçası uzun süredir PS3'te bu kadar kötü grafikleri olan bir oyun oynamamıştım. Aslında *kötü* sıfatının buraya yakıştığından da pek emin değilim çünkü Nier bundan iki yıl önce çıksa oldukça beğenecektik. O yüzden "bugünün PS3 standartlarının altında" desek daha doğru olacak sanırım. Gerçekten de oyun günümüze ait gibi durmuyor. Sanki çok önceden bitmiş de daha yeni piyasaya sürülmüş gibi bir havası var. Bu da Nier'i faklı kılıyor gözümüzde çünkü bu bir Square Enix oyunu ve kardeşleriyle rekabet edemeyeceği tek konu grafikleri. Hani diyoruz ya, görsellik o kadar da önemli değil diye; bu aslında o kadar da doğru değil. Görsellik önemli, bir oyuna bir sürü para ve vakit ayırıyorsak daha özenli şeyler bekliyoruz doğal olarak ama Nier'de bu kuralınızı gözardı etmeniz gerek. Hatta en güzeli, PS2'ye çıkmış ama sizin yıllardır denk getirip de oynayamadığınız bir oyun olduğunu düşünün Nier'in.

DANTE STAYLA

Nier, içine RYO elementleri serpiştirilmiş bir hack&slash-aksiyon oyunu. *Final Fantasy*, *Devil May Cry*, *God of War* gibi oyunlardan bol bol esinlenildiğini göreceksiniz hikâye boyunca. Fakat tüm bu esinlenmeler oyuna bir tür yabancılaşma efekti katmış. Gerçekten, her şey inanılmaz garip gözüküyor ve bunun çekici bir yanı olduğunu bile söyleyebiliriz aslında. Ortaçağ barok ve gotik mimarisinden tutun bir şövalye gururuna, Robin Hood tarzı bir iyilikseverliğe, *Final Fantasy* benzeri abartı diyaloglardan devasa boss'lara kadar her şey "garip" bu oyunda.

Öyle ki, Nier (yani biz) kızıyla bile kızıymış gibi konuşmuyor. Bir soğukluk, bir mesafe hissediliyor her şeyde ama çok yapay bir "askıda kalma" durumu olmuş bu. Daha sonra, kendisini kurtardığımız için bize sihirli lambadan çıkan cin gibi yardım eden Weiss'in (ki kendisi bir Meydan Larousse kalınlığında kitaptır) Nier'le arasındaki absürt diyaloglarına gülmemek imkânsız. Karşınızda size özel güçler veren, silahlarınızı güçlendiren, akıl danışabildiğiniz sihirli bir kitap var ve sizinle bol bol dalga geçiyor!

Derken yan karakterler bir kâbustan fırlamışçasına hayatınıza giriyor. Sonra bir bakmışsınız boyunuzun 20 katı bir boss kesiyorsunuz, daha sonra da bahçenize ekin ekip hayvan besliyorsunuz! Mantar, koyun eti filan toplayıp level kasıyorsunuz. Beş dakika geçiyor, oyun *God of War*vari platform bulmacaları diziyor önünüze, *DMC* ayarında sinematikler, on dakika sonra *FF* ayarında uzun diyaloglar, abartı mimikler… Garip geliyor kulağa değil mi? İşin kötüsü bu döngü maalesef pek bozulmuyor. Görevler bu şekilde kendini tekrar ediyor ve aynı yerleri pek çok sefer geziyorsunuz anlamsızca. Sıkılıyorsunuz ama bu ilginç hikâyenin nereye varacağını da giderek daha fazla merak ediyorsunuz. Bir tarafınız da bilinçli tüketicilik oynuyor size, *oyunun başından kalk git* diyor… Gördüğünüz gibi karışık duygular içerisindeyim sayın okuyucu.


Kız olup böyle babam olsaydı, muhtemelen evde kalırdım!

Günümüz oyunlarına göre uzun sayılabilecek bir oynanış süresine sahip Nier'de, benzettiğim oyun isimlerine kapılarak büyük beklentiler içerisine girmenizi istemiyorum. Çünkü bu oyun, benzediği hiçbir oyunun yarısı kadar bir aksiyon keyfi yaşatmıyor. Nier'deki aksiyon mantığı, iki üç tuşa belirli aralıklarla basıp önünüzdeki engelleri aşmak ve haritadaki X'e gitmek. Zaten oyunun tüm heyecanı da burada yatıyor. Gittiğiniz yerler, karşılaşacağınız karakterler, düşmanları tanımak... Sizi motive eden asıl meseleler bunlar oluyor Nier'de.

Kareli eteği geniş ama üstündeki taşları pek az, biraz gecikmiş bir yapım Nier. Üzerinde çok düşünmeye gerek yok.



SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Nier hakkında öve öve anlatabileceğimiz tek şey kusursuz müzikleridir. Geri kalan hiçbir şeyi birkaç ay sonra hatırlamayacağız bile, beynimiz kendini imha edecek!

6.7



> **Tür:** Aksiyon/RYO > **Yapım:** Cavia > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Web Sitesi:** http://www.niergame.com/

TERÖRE PETA DARBESİ - ALİ SEZGİN

Bu yazıya "Jack Slate ve Shadow'u son bıraktığımızda" cümlesiyle başlamıştım ama inanın ben de Dead to Rights'ın önceki oyunlarında ne olduğunu hatırlamıyorum. Deliler gibi oyun oynayan biri için normal belki ama insanın aklında o oyunla ilgili gram anı kalmaz mı yahu? Ne bir ara sahne, ne bir oynanış elementi... Dayanamayıp eski oyunun videolara baktıktan sonra fark ettim ki sorun bende değilmiş. Dead to Rights bir oyun serisi olarak eğlenceli olmasına rağmen akılda hiçbir kalıcı anı bırakamayan bir yapımmış.

"Akli sorunları olan bir polisin ve kuduzdan bozma köpeğinin o veya bu şekilde suça bulaşan herkesi öldürdüğü bir oyun" olarak özetleyebileceğim Dead to Rights aslında yapısal olarak oldukça ilginç bir oyun. Jack Slate ile bir yandan eski dönemin ilerlemeli dövüş oyunları misali takılırken, gerektiğinde de Gears of War'daki gibi silahlı çatışmalara girebiliyoruz. Jack'in erişemediği alanlardaysa bayrağı sadık dostu Shadow alıyor. Ne zaman ki uzaktaki bir kapının açılması gerekir veya Jack bir yere sıkışırsa Shadow gizlilik üzerine kurulu oynanışıyla sorunun üstesinden geliyor. Bir köpeğin tek seferde yaklaşık bir düzine adamı hem saklanarak hem de aklını kullanarak nasıl alt edebildiğini inanın ben de çok merak ediyorum. Yine de Dead to Rights oyunlarında mantık aramamak uzun süre önce zor yoldan öğrendiğim bir ders olmuştu.

ÖLDÜR BOBİ!

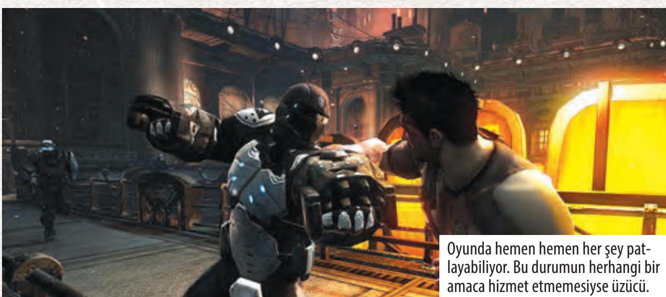
Oyunun dövüş sistemi oldukça basite indirgenmiş. Etrafınızı saran düşmanlara, yön belirleyerek saldırmanız gerekiyor. Hızlı ve ağır saldırılar ve buna bağlı olarak yapabileceğiniz kombinasyonlar var ama önemli dövüşler dışında saldırı tarzınız öyle aman aman şekilde fark yaratmıyor. Hatta genelde çoğu düşmanı hızlıca indirmeniz gerektiğinden, karışık kombinasyonları kullanmamanın daha faydalı olduğunu bile söyleyebilirim. Eski oyuna nazaran görebildiğim en olumlu gelişme, dövüş ve çatışma bölümlerinin daha iç içe hale gelmiş olmasıydı.

Örneğin dövüşürken çok zorlanırsanız doğrudan silahınızı çekip karşınızdaki kişiyi haklayabiliyorsunuz. Tam tersi şekilde, kurşununuzun bitmesi durumunda karate hamlelerine başvurmak, akıllıca olmasa bile etkili bir çözüm olabiliyor. Bu şekilde anlatınca kulağa oldukça hoş gelmesine rağmen, gerek kamera sorunları gerekse de dövüş sisteminin yetersizliği yüzünden oyundaki hemen hemen her şey işlevselliğini yitirmiş durumda. Kamera dar alanlarda karakterlere o kadar çok yaklaşıyor ki, bırakın düşmanınızın yanına yanaşmayı, nerede olduğunu görebilirseniz bile kendinizi şanslı sayıyorsunuz. Köpeğimiz Shadow ile oynanan gizlilik temalı bölümlerse, ancak bir köpekle Splinter Cell oynamak kadar eğlenceli olabilmiş. Kulağa ilginç gelmesine rağmen denedikten sonra fazla bir numarası olmadığını anlıyorsunuz.

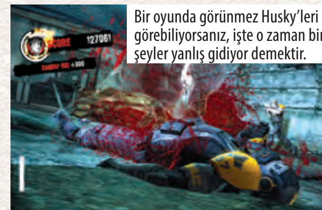
CESETLERİ BAHÇEYE GÖMME BOBİ!

Buraya kadar anlattığım her şey katlanılabilir halde olmasına rağmen, bunların üstüne bir de şimdiye kadar gördüğüm en rezil yapay zekâlardan biriyle karşılaşınca durumun ümitsiz olduğunu isteksizce kabullenmek zorunda kaldım. Üzerlerine geldiğimde ne yapacaklarını bilemez halde beklemeleri, etrafımı çevirmek için en küçük bir çaba göstermemeleri ve en komiği "kırılmaz cam" teriminin "kırılmaz" kısmını anlayamamalarından dolayı üstüme saatlerce ateş etmeleri de özellikle ilginçti.

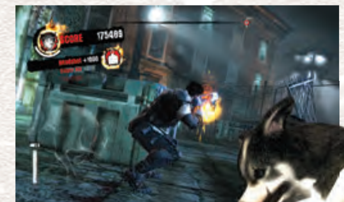
Ortada Dead to Rights'ı almanız için inanın bana hiçbir neden göremiyorum. Bu yazıyı okudunuz, belki kızdınız belki eğlendiniz ama hepsi bu. Artık hayatınıza devam edip güzel oyunlar oynamalı, sevdiklerinizle olmalı ve tatilin tadını çıkarmalısınız. Acı çekme kotasını sizler için bu ay fazlasıyla doldurduğumu düşünüyorum.



Oyunda hemen hemen her şey patlayabiliyor. Bu durumun herhangi bir amaca hizmet etmemesiyse üzücü.



Bir oyunda görünmez Husky'leri görebiliyorsanız, işte o zaman bir şeyler yanlış gidiyor demektir.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Karatenin sadece Amerikan dizilerinde olduğu günleri özlüyorum.

4.2



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Volatile Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş sınırı:** 17+ > **Web Sitesi:** www.deadtorights.com

TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

NE ÇOK RAKİBİ VARMIŞ CAPCOM'UN... – EMRE İNAL

Dövüş oyunlarını tek bir cümleyle, "sen bir x'sin" formülünü kullanarak özetlemem gerekirse "sen bir insansın, rakibini dövüyorsun" diyebilirim. Bu basit tanım yıllar boyunca aynı kalsa da, değişen tekniklerle, yöntemlerle ve grafiklerle rakibimizi tokatlamaya -ya da Ken'in yaptığı gibi gibi ayağımızı koklatmaya- devam ediyoruz. Bu rutin gidişatla yetinmeyen Capcom, kendi karakterlerini savaştırmayı bir adım öteye götürüyor ve başka firmaların karakterlerine savaş açıyor. VS oyunlarıyla tekrar tekrar karşımıza çıkan Capcom'un bu seferki rakibi Tatsunoko.

Tatsunoko vs. Capcom, aslen Japon arcade salonları için hazırlanmış bir oyun. Takipçileri geri kalmasın ve Japonya dışında yaşayanlar da oynayabilsin diye Wii'ye çıkarılmış olduğu düşüncesiyle girdim işin içine, taktım oyunu konsola, aldım Wiimote'u elime... Ama? Haydaa, bir saniye? Nasıl oynanacak bu oyun? Wiimote'a baktığımda aklımdan geçen ilk şey kontrol cihazını tabii ki yan tutmam gerektiğiydi ama zaten benim sorunum da bu kısımla ilgili değil. Asıl sorun, sadece 2 adet tuşla nasıl farklı ve özel saldırıları yapacağım. Hemen hemen tüm hareketler "Aşağı İleri Yumruk" ile özetlense de, yumruğumuzu ne kadar sıktığımızın bile önemi büyük. Hele bir de komboları yapmaya başlayınca, piyano resitali bile çıkıyor ortaya. (Ryu piano yazın Google'a bir hele) Neyse, önyargıyla karışık bu düşünceleri bir kenara bırakıp başladım oyunu oynamaya.

Eh tabii, bu düşüncelerle birlikte zaman geçirmeden girdim Options'a… Burada herhangi bir tuş için ayar seçeneği bulamayınca direkt olarak Training'e yöneldim. Seçtim bir çift güzel karakter (Zero'yu maalesef açmak gerekiyormuş, ah be bana yapılacak şey miydi bu), hazırlandım oynamaya. İlk olarak Ryu ile oynamaya karar verdim, böylece üstte bahsettiğim tuş sorumun cevabını hızlıca alabilecektim. Geldi karşıma rakibim. Hangi tuş yumruk, hangisi tekme diye anlamak için rastgele tuşlara basarken bir anda odam HADOUKEN! sesiyle inledi… Bir taraftan "nasıl ya" diye ekrana bakıp, bir taraftan da biraz önceki tuşa yeniden basmaya çalışırken gerçeği kavradım. Tuşlardan birisi her türlü atağı kendi içinde topluyor, diğeriyse özel hareketleri yapıyordu. Özel hareket tuşuna bastığınız sırada, yön tuşuna da basarsanız özel hareketinizin şekli değişiyor. Yine Ryu örneğinden gidecek olursak,

Tatsunoko?

Hadi Capcom'u biliyoruz (biliyoruz di mi, Street Figher, Megaman falan?), peki nedir bu Tatsunoko? Çoğu karakterinin cübbe ve kaska sahip olması yüzünden "bunların hepsi birbirine benziyor yahu!"diye söylenip geçebileceğimiz; ama 60'larda büyük hayran kitleleri toplayıp, bugün gördüğümüz birçok süper kahraman ve mecha anime'lere zemin hazırlamış bir firma kendisi. Aslında bazı yapımlarını ülkemiz televizyonlarında da izledik (Samurai Pizza Cats, Gatchaman, Robotech, Saban's Adventures of Pinocchio, Robin Hood's Great Adventure, Hutch The Honeybee), bazılarınınsa son yıllarda yeniden yapımları çıktı karşımıza (Yatterman, Casshern Sins). Ancak yine de Tatsunoko isminin Japonya dışında yaşayan birçok kişi için yabancı olduğunu söyleyebiliriz.



1- Anatominin intihar ettiği an.

2- 8.635 milyar dmg, evet... Yahu nedir bunların ölçüm katsayısı, ne güzel 3-5 dmg alıyorduk biz...

3- Seçebileceğimiz bir çift devasa karakter sayesinde, oyunun türü dövüş yerine karınca ezme oluyor.

aşağı çekerek Shoryuuken yapıyorsunuz mesela. Saldırı tuşuysa önceden belirlenmiş bir gidişatı takip ediyor. Kombo yapmak için "küçük yumruk, orta tekme…" diye ezberlediğiniz günler geride kaldı. Artık sadece karakterinizi düzgün konumlandırıp tuşa doğru zamanda basmak yeterli. Nasıl saldıracağını karakteriniz kendisi seçiyor. "Ya olur mu böyle, işin eğlencesi nerede kaldı" diye düşünüp sinirimi Wiimote'tan çıkartmak üzereyken, rastgele iki tuşa aynı anda basıp, bu sefer de süper hareketle karşılaşınca koydum Wiimote'u kenara.

Oyunun başında saatler geçirdikten sonra yukarıdaki düşüncelerimin biraz yersiz olduğunu fark ettim. Çünkü oyun bu haliyle de eğlendiriyor. Zaten asıl amacımız da eğlenmek, Wii'de Arcade tipi dövüş oyunlarının tadına bakmak değil mi? Bu oyun da bize fazlasıyla eğlence sağlıyor. Üstelik bunu da tüm kullanıcılarına hitap edecek şekilde yapıyor. Tabii fazla sayıda tuşla haşır neşir olmak istiyorsanız GC kumandası edinebilirsiniz. Daha gerçek bir deneyim yaşamak istiyorsanız da çözüm Fight Stick almak.

Tatsunoko vs. Capcom online multiplayer modlarıyla parlamaya çalışmış fakat bunu başaramamış bir oyun. Arcade, Time Attack ve Survival modları dışında kayda değer bir mod barındırmıyor. Akıcı oynanışa sahip bir alternatifi olmamasına rağmen kısıtlı sayıdaki oyun modu, kontrollerdeki sorunlar ve doygun olmayan içeriği yüzünden rakipleri arasından sıyrılıp ön plana çıkmayı başaramıyor.





SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Wii için tek Arcade dövüş oyunu olmasının son kararı verirken etkisi oluyor tabii.

8.1

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nintendo / Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** http://tatsunoko.vscapcom.com/

Rhythm Paradise (Nintendo DS)



GÜNDELİK YAŞAMDAN MÜZİK PARÇALARI – EMRE İNAL

Guitar Hero ve benzeri oyunlardan önce, müzik oyunları dendiğinde akla hep ritmin ön planda olduğu oyunlar gelirdi. Belli bir enstrümanı çalmak yerine, müziğin genel ritmine uymaya çalışarak ilerlerdik. Günümüzde artık unutulmaya başlandı ritim oyunları. Artık insanlar tıpkı stüdyoya girer gibi, enstrüman setlerini alıp oynuyorlar. Yine de ritim oyunlarının zevki bir başka, ne yalan söyleyeyim…

Rhythm Paradise da bu ritim oyunlarından bir tanesi. Mini oyunlarıyla, menüsüyle ve çizimleriyle Wario Ware serisini hatırlatıyor oyunumuz. Zaten Wario Ware'i yapan ekibin elinden çıkmış. Rhythm Paradise'ın mini oyunları oldukça ilginç. Bize verilen hareketleri belli bir ritimde yapmaya çalıştığımız bu mini oyunların bazıları gündelik hayatta karşımıza çıkabilecek şeylerken bazılarıysa ilginç kahramanları ve olayları konu alıyor. El çırpmalara ve zıplamalara eşlik ettiğimiz gibi, bağırmalara, yumruk atmalara ve hatta kur yapan bukalemunlara kadar birçok farklı ritimle karşılaşıyoruz. Ve evet, bu oyun sahip olduğu bütün bu ilginçlikler sayesinde bağımlılık yaratabiliyor.

İyi bir müzik kulağınız varsa ve gündelik hayatta sürekli olarak elinizde olmadan bir şeylere ritim tutuyorsanız, bir de bu oyunun ritmine ayak uydurmayı deneyin.

Heaven? Tengoku?

Oyunun Rhythm Paradise ve Rhythm Heaven olarak iki farklı isimde karşınıza çıkması kafanızı karıştırmasın. Rhythm Paradise oyunun Avrupa versiyonunun ismi. Oyun Amerika'da Rhythm Heaven olarak geçerken, Japonya'da Rhythm Tengoku Gold olarak anılıyor. Üstelik bir de Japonya dışına hiç çıkmamış Rhythm Tengoku adlı eski bir GBA versiyonu da var.
Rhythm Paradise'ın orijinali Japonca olduğundan, Japonca şarkıların ve seslendirmelerin daha keyifli olduğunu söyleyebilirim. Eğer becerebilirseniz oyunu Japonca oynamaya çalışın. Merak etmeyin, menüler ve yazılar pek bir şey ifade etmediğinden oyun sırasında kafanız karışmaz ya da oyundan alacağınız zevk azalmaz.



1- Bu arkadaşların cosplayini yapan bile var, akıl fikir...

2- Burada tüm fanlar ortak bir şekilde alkış tutmaya çalışıyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Piyasadaki müzik oyunlarına karşılık, bu bir "ritim" oyunu. Tıpkı özlediğimiz gibi…

8.2

> **Tür:** Müzik > **Yapım:** Nintendo > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nortec Nintendo > **Yaş Sınırı:** +3 > **Web Sitesi:** http://www.rhythmheaven.com/

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

SPACE MARINES MERKEZ BANKASI

Sayfalarımı takip edenler Warhammer 40K ve World of Darkness içerikli devasa online oyunları ne derece bir delilikle beklediğimi bilirler. Vg247.com'un THQ'nun finansal bültenini referans olarak gösterdiği bir haber kanımı kaynatmaya yetti. THQ'nun bülteninde yatırımcılara seslenen CEO Brian Farrel, E3'te Warhammer 40K devasa online oyununun yer alacağını söylüyor. THQ'nun Austin stüdyolarında Vigil tarafından yapılan oyunun ilk konsept çizimleri geçtiğimiz yılın sonunda yayınlanmıştı. Farrel bültende yatırımcıları kendi tanımıyla "bu üst seviye gelir fırsatını" bizzat görmeye, E3'e davet etmiş. Farrel tam bir tarih vermezken, bu oyunun 5–7 yıllık bir finansal fırsat olduğunu da belirtmiş. Bültende CFO Paul Pucino'nun ettiği şu sözlerse düşündürücü: "Bu işi kârlı hale getirmek için bir milyon aboneye ihtiyacımız yok. Bu rakamın yakınından geçiyor olduğumuzda bile iyi para yapıyor olacağız." Kimsenin bu işi kara kaşımıza kara gözümüze yapmadığını biliyorum. Bir milyon sabit oyuncunun online için çok iyi bir sayı olduğunun da farkındayım. Ama nedense içimi bir huzursuzluk kapladı. 15 Haziran gelse de içim biraz rahatlasa.

TV'DE KENDİ KARAKTERİNİ GÖRMEK

Battlestar Galactica, Stargate Universe ve Caprica serileriyle tanınan Amerikan bilim kurgu kanalı SyFy Channel bu sefer bir oyun projesinde yer alacak. Yapımcı Trion Worlds ortaklığıyla geliştirilen projede, hangi bilim kurgu evreninin oyununun hazırlandığı henüz söylenmiyor ve yapım şefi Rob Hill TV izleyicileriyle oyuncuları bir araya getirmek istediklerini belirtiyor. Dizideki olayların oyuna aktarıldığı, oyundaki olaylarınsa diziye aktarıldığı bir proje çok ilginç olabilir. Örneğin dizide bir mekân havaya uçtuktan sonra oyunda da eş zamanlı olarak patlama olabilir veya bu mekânı yıkılmış halde görebilirsiniz. Başarılı bir lonca ve oyuncular hakkında dizide konuşulduğunu da görebiliriz mesela. Aynı şekilde sıkı PvP çarpışmalarının senaryoya yedirilerek TV'de yayındığını düşünün. Gerçekten orijinal fakat uygulaması zor bir fikir gibi duruyor. Henüz adı ve hangi bilim kurgu evreni olduğu açıklanmayan projeyi takip ediyor olacağız.

Syfy
Imagine Greater



Göker'le Volkan SSF4 öncesi laflamaktadır:
G: Seni neyle yeniyor yenen, kimi seçeyim?
V: Yakın karakterle yenilmem pek. Ryu, Ken, Akuma...
G: Amanın, ödüm Akuma karıştı.
V: Tamam ya, gidiyorum ben.
G: KO! Göker wins haha
V: Çift perfect'le hem de.
G: Savaş masa başında da kazanılır :)



BLIZZARD'IN HİSSELERİNİ Mİ ALSAK?

Geçen ay WoW'a eklenen ve parayla satılan uçan beygirin yaptırdığı kâr epey konuşulmuştu. Öyle görünüyor ki Blizzard elindekileri nakte dönüştürmeye devam edecek.

Siz Ekşi Sözlük tabiriyle "arz/talep diyeni her gün dövmek" demeden önce söyleyeyim: Bu yıl BlizzCon bilet fiyatları 120 USD'den 150'ye çıktı. Ne yapalım, bu yıl da gitmeyiveririm. Hatırlarsanız BlizzCon 2009'un 20 bin bileti dakikalar içinde tükenmişti. BlizzCon 2010'u internetten canlı olarak takip etmek isteyenler 39.95 USD ödeyerek kendilerini BlizzCon'da hissedebilecekler. Diğer yandan Blizzard oyun içi açık artırmaya internet tarayıcısı ve iPhone uygulaması üzerinden ulaşılmasını sağlayan uygulamanın betasına başladı. Aylık 2.99 USD'ye tuvalette bile potion alabilecek olmanın tadı bir başka olacak. Bir de son dakika dedikodusu söyleyeyim, Blizzard uzun dönemde Battle.net'i ücretli hizmet sunacak bir platform haline getirmeyi planlıyormuş.



AION'DAN KAPAK

ÇOK PİS UTANDIM!

Aion'u Oyunezer'e malzeme etmemin üzerinden yaklaşık bir hafta geçmişti. "Oh ne güzel ezdim" diyemeden NCSoft 1.9 ve 2.0 yamalarını duyurdu ve yama notları o günden sonra parça parça gelmeye başladı. Mayıs ayı sonunda test sunucularına yüklenen 1.9 yaması siz bu satırları okurken kanlı canlı karşımızda olabilir. Uzun lafın kısası bendenize kapak oldu efenim.

1.9 yamasının sayfalarca notları ve üstüne bir de 2.0 yamasının videoları gelmeye başlayınca dünyamız şaştı. Önce tek tek yazmaya kalktım yenilikleri ama bir yerden sonra fark ettim ki tamamını yazsam derginin onlarca sayfasına el koymam gerekecek. O yüzden özet geçmek zorunda kaldım. Crafting ve gather sisteminde üst seviye sınırı bir hayli yükselirken, beraberinde yeni zırhlar, silahlar ve elden geçirilmiş bir gather sistemi geldi karşıma. Silahlarımı birleştirip daha güçlülerini ortaya çıkartabilirken, karakterimin üstünü başını yani görünümünü de daha hoş yapabileceğimi gördüm. Sağ olsunlar butik açmışlar kocaman. Tüm sınıflara bir sürü yeni beceri eklenirken, önceden hiçbir şekilde değiştiremediğimiz özelliklerimizi artıracak eklemeler de gelmiş oyuna. Stigma taşları peşinden koşmak yerine, tuzlu da olsa satın alabileceğim bir NPC eklemişler ayrıca.

Soul Heal, soul bind, seyahat gibi aktivitelerin ücretleri de düşmüş şükür. Arabirim hakkında ettiğim lafları duyan NCSoft yeni araç çubukları eklediği gibi grup arama, lejyon, grup vb sekmeleri de geliştirmiş ve eklemeler yapmış. Daha becerikli hale getirmiş yani. Mevcut instance'lar bir elden geçirilmiş. Yeni Boss'lar ve yeni drop'lar eklenmiş. Dredgion'un puanlaması ve içeriği elden geçmiş. Sadece quest'le girilebilen instance'lara artık istediğimiz zaman girmemiz sağlanmış. Lejyonerler geliyor yardıma, tutun questi. Dredgion tarzı bir arabirimle ulaşabildiğimiz günlük quest sistemi "ben her şeyi yaptım ki oyunda" diyenlere cevap olmuş. Vs vs vs. Yer yok, anlatacak şey çok. En temizi ben canlı canlı girip test edeyim her bir olayı ve gelecek ay uzun uzun anlatayım sizlere. Evet evet, öyle yapalım. **–Kaan**





+



STEAM MAC'DE

Steam, Mac'e bomba gibi geldi. Mayısın son haftasına girildiğinde 1,5 milyon Mac kullanıcısı tarafından indirilen Steam, bu olayın şerefine 24 Mayıs'ta ücretsiz olarak yayınladığı Portal ile yüzleri güldürdü. Steam-Mac yayınlandıktan bir hafta sonra Mac satışları toplam satışın %11'ine ulaştı. Portal'ın Mac'de Windows'a oranla daha az göçmesi Mac kullanıcılarında hin bir gülümseme oluşturmuş olabilir. Yalnız aynı konfigürasyonda Mac OS X'deki Portal performansının yaklaşık yarı yarıya azalması, uyarlamanın ve grafik sürücülerinin uyumunun ne kadar önemli olduğunu hatırlatıyor. Valve'ın elini attığı işi yarıda bırakacağını sanmıyorum. Yakın zamanda Mac kullanıcıları daha fazla oyuna kolayca ulaşabilir hale geleceklerdir. Unutmadan söyleyeyim, işin güzel tarafı bir hesaptan satın alınan oyunun her iki sistemde de yüklenebiliyor olması. Diğer yandan Steam'deki çok oyunculu oyunlar Windows ve Mac oyuncularını bir araya getirmiş oldu. Telegraph.co.uk'nin haberine göre Steam birkaç ay içinde Linux'a da hizmet vermeye başlayacak.

KISA KISA KISA...

Bu ay kısa kısa haberleri çoğalınca, Login içinde bir beyliğe dönüştü…

- EverQuest 2 de şeytana uydu. Oyun içindeki özel binekler 25 USD'ye alınabilecek. Yalnız WoW'un beygiri altılıda daha iyi kazandırıyormuş.
- Final Fantasy 14'ün yapımcıları liman kenti Limsa Lominsa'dan görüntüler yayınladılar. Oyun 2010 içerisinde hem PC hem de PS3 için piyasada olacak.
- Aion'da yakın zamanda birkaç sunucu birleşecek ve haziran ortasında sunucular arası geçiş kısa süreliğine ücretsiz olacak. 1.9 detaylarını Kaan Usta'dan dinleyeceğiniz için ayrıntılara fazla girmiyorum.
- Lego oyunları bu kadar tutmuşken online olmaması düşünülemezdi. Lego Universe 2010 içinde yayınlanacak.
- Siz bu yazıyı okuduktan kısa süre sonra Mortal Online piyasaya çıkmış olacak. Merak ettiğim bir oyun, umarım mahcup olmam. Aynı dönemde Eve Online eklentisi Tyrannis de hazır olacak.
- Geçtiğimiz ay, bir kısım ABD'li Warhammer Online oyuncusunun hesabından yanlışlıkla 1000 USD çekildiğinden bahsetmiştik. Bu bahtsız oyuncuların paraları iade edildikten sonra özür mahiyetinde oyun içi eşyalar hediye edilmiş. Pes yani.
- Atari nihayet Star Trek Online'ın ücretsiz bir deneme sürümünü yayınladı. Oynamak için bir Cryptic hesabına sahip olmanız ve yaklaşık 9 GB'lık demoyu indirmeniz gerekiyor.

DÜĞÜNE LOGIN

Bu aya özel olmak üzere yeni bir Login'imiz var. WoW'u düğün davetiyelerine taşıyacak kadar çok seven arkadaşlarım Seçkin ve Derya'ya bir ömür boyu mutluluk dilerim. Bir loot'da kocayın!

BU MUTLU GÜNÜMÜZDE
SİZLERİ ARAMIZDA
GÖRMEKTEN ONUR
DUYARIZ...

SEÇKİN&DERYA

YENİ AİLESİ   SALMAN AİLESİ

18 HAZİRAN 2010 20:00
HAYAL DÜĞÜN SALONU
ŞİRİNYER/İZMİR
20 HAZİRAN 2010 20:00
ASYA TERMAL OTEL
BALIKESİR



DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

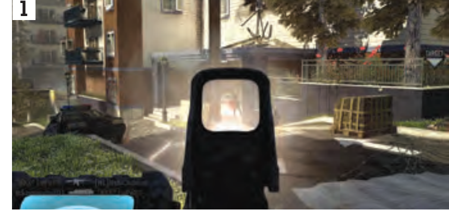
Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free 2 Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına alıyoruz. Eksik olduğunu düşündüğünüz oyunlar için: yigitcan@oyungezer.com.tr

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARIHI	POTANSIYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Bilinmiyor	🔥🔥🔥
All Points Bulletin	Gerçekçi	Realtime Worlds	Q3 2010	🔥🔥🔥🔥
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE	Q4 2010	🔥🔥🔥🔥🔥
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix	2010	🔥🔥🔥🔥
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2010/2011	🔥🔥🔥🔥
Mortal Online	Fantastik	Star Vault	Q3 2010	🔥🔥🔥🔥🔥
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare	2010	🔥🔥🔥🔥🔥
TERA	Fantastik	Bluehole	2011	🔥🔥🔥
The Agency	Gerçekçi	SOE	2010	🔥🔥🔥🔥
The Secret World	Gerçekçi	Funcom	2011-2012	🔥🔥🔥🔥



1- Bailout'un sokakları, içinden sayısız düşmanın çıkabileceği çok sayıda bina ve cadde içeriyor.

2- Haritalarda dikkate değer yerler yok, hemen hemen her sokak ve cadde aynı hissi veriyor.


1


2

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2: STIMULUS PACKAGE

PARASINI SOKAKTA BULUP SOKAKLARA ATMAK İSTEYENLERE - ALİ SEZGİN

Modern Warfare 2, pek çok açıdan tartışmaya değer bir oyun. Oyunla ilgili harika elementler olmasına rağmen hepsi bir "ama"ya sahip. Çoklu oyuncu modu çok eğlenceli ama mod ve klan oynanışına imkân tanımıyor. Silah seçenekleri çok fazla ama hiç kimse alıştığı 2-3 silahtan başkasını kullanmıyor. Tek kişilik senaryo… Tamam bunun iyi bir yanını göremiyorum… Biraz sonra incelemesini okuyacağınız Stimulus paketi MW2 için yayınlanan ilk içerik paketi olma unvanını taşıyor. Getirdiği pek çok güzel şeyin yanı sıra, tahmin edebileceğiniz üzere beraberinde önemli sorunlar da getiriyor. Hatta bunlar o kadar büyük sorunlar ki, bırakın paketi satın almamayı oyuna küsmeniz bile olası.

BEN BU HARİTALARI BİR YERDEN HATIRLIYORUM

"Stimulus package", toplamda 5 haritadan oluşan bir paketçik. Bu 5 haritadan 3'ü tamamen yeniyken, ilk Modern Warfare'in sevilen haritaları Overgrown ve Crash de pakette yerini almış durumda. Overgrown ve Crash, küçük renk tonları değişiklikleri dışında aman aman farklılıklarla gelmeyen, dengeli ve eğlenceli yapılarını zaten önceden kanıtlamış haritalar. Yeni haritalardan "Bailout" savaş sonrası Amerikan banliyösünde keskin nişancılar için bolca cadde ve bina içine sahipken, bolca siperle karşılaştığımız "Salvage" ve dışında fırtına olan devasa bir hangardan oluşan "Storm" yeni haritalar olarak karşımıza çıkıyor. Bailout fazlasıyla eğlenceli bir harita olmasına rağmen, karambolden neredeyse hiç çıkılamayan Storm'dan pek hazzetmedim.

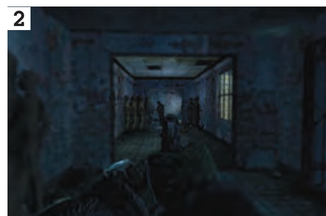
Haritaların kalitesi ortalamanın üzerinde değil ama ortadaki en büyük sorun da bu değil. Stimulus paketini satın alıp arkadaşlarınızla Deathmatch veya Capture The Flag oynamak isterseniz bunun mümkün olmadığını göreceksiniz. Sorun şu ki, yeni haritalar rastgele oyun seçeneklerinin açılabildiği "Mosh Pit" benzeri bir mod dışında oynanamıyorlar. Siz de benim gibi Search and Destroy'da beklemekten hazzetmiyorsanız veya Headquarters'dan nefret ediyorsanız ne yazık ki sabrınız fazlasıyla test edilecek demektir.

Kötü haberler bunlarla da bitmiyor. Oyuna 5 harita dışında hiçbir yenilik getirmeyen Stimulus paketinin fiyatı tam olarak 15$. Yanlış okumuyorsunuz, çok daha ucuza tam sürüm oyun satın alabiliyorken sadece beş yeni haritayı bu kadar yüksek bir fiyattan satmanın nasıl bir mantığa oturtulduğuna anlam veremiyorum. Haritalar gerçekten ilgi çekici ama bu kadar yüksek bir fiyattan indirilebilir paket satmaya çalışılması tek kelimeyle rezalet. Oyunculuğun gelişmesini, firmaların oyuncular için daha çok özveride bulunup maddiyatı ikinci planda düşünmelerini istiyorsanız, size yalvarıyorum böyle saçma sapan paketleri almayın. Yoksa oyun firmalarında bulunan "nasıl olsa oyuncular alıyor" mantığının bizi çok daha kötü yerlere götüreceği fazlasıyla aşikar.

MAPATHY NEDİR?

"Mapathy" Activision'ın halkla ilişkiler departmanındaki bir takım cin fi irli çalışanların bir yerlerinden uydurduğu saçma bir kavramdan fazlası değil. Onlara göre, oyuncular haritalara alıştıkça karşılarına gelebilecek hemen hemen her şeyi görüyorlar ve bir süre sonra doğal olarak oyundan sıkılmaya başlıyorlar. Buraya kadar sorun yok ama buldukları çözümün, bize 15 $'lık bir harika paketini kakalamak olması düşündürücü. Toplulukların kendi yaptıkları haritalara ve oyun modlarına ne oldu? Hadi onu geçtim, çıkardıkları -hatta devşirdikleri- haritalar için para istemeyen yapımcılara ne oldu? Böyle giderse mapathy'le değil de, oyuncuların firmala dan soğumasına sebep olan yapımcılardan oluşan bir departmanla karşılaşacağımız kesin gibi.


1


2

1- Overgrown ve keskin nişancı yuvası benzin istasyonunu kim unutabilir ki?

2- Storm'un kapalı koridorları arasında insan zaman zaman vitrin mankenleriyle düşmanları karıştırabiliyor.

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+Haritalar fena değil
- 15 $
- Oynayacağınız modu seçemiyorsunuz
- Yeni haritaların hiçbiri yeterince çarpıcı değil



SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
FİYATI 15 $	★☆☆☆☆
FİYAT/PERFORMANS	★★☆☆☆
İNDİRMEK İÇİN:	STEAM

Beş harita için 15$ mı? Öeh!

4.3





1- Bölümler L4D2 bölümlerine kıyasla daha az çarpıcı.

2- Güneyin geceleri gündüzlerine göre çok daha kasvetli.

LEFT 4 DEAD 2: THE PASSING

ZOEY VE ELLIS BİR OLUNCA SAMANLIK SEYRAN OLURMUŞ - ALİ SEZGİN

Gelin topluca itiraf edelim; Left 4 Dead 2 iyiydi, güzeldi ama ilk oyunun kahramanlarının başına neler geldiğini hepimiz içten içe merak ediyorduk. Louis'in ilaç kutularını bulup bulamadığı, Zoey'nin bana yâr olup olamayacağı gibi soruların cevaplarını ilk oyunda bulamadık ama ikinci oyuna sahip olanlar aradıkları cevapların pek tatmin etmeyen sürümlerine ulaşabilirler artık. Çünkü Left 4 Dead 2'ye yeni eklenen içerik paketi sayesinde Ellis, Coach, Nick ve Rochelle'in yolu orijinal dörtlümüzle kesişiyor.

Aslında orijinal dörtlü derken biraz abartmış olabilirim çünkü onları bıraktığımızdan beri sadece üçü hayatta kalabilmiş. Hangi karakterin öldüğünü söyleyerek keyfinizi kaçırmayacağım, o yüzden rahat olun. The Passing, kahramanlarımızın Jimmy Gibbs Junior'ın arabasıyla kaçtıktan sonra başlarına gelenleri anlatıyor. Karakterlerimizin önlerine çıkan baskül köprünün başında diğer ekiple karşılaşıyoruz ilk olarak. Köprüyü indirmek için ters taraftaki jeneratörü çalıştırmak, bunun için de yaklaşık 30 dakikalık aksiyon dolu bir yolculuğa başlamak gerekiyor. Zoey ve ekibi bu noktada oldukça hırpalanmış durumdalar ve bize Passsing'in başından itibaren yardım edememelerini bu şekilde açıklıyorlar. Dürüst olmak gerekirse, bu benim aklımdaki arkadaşını kurtarmak için smoker'ın peşinden ölüme atlayabilecek sıcakkanlı Zoey imajıma pek uymuyor ama olsun.

ÖNÜM ARKAM SAĞIM SO... N'OLUYO YAA?

Passing ile beraber oyuna 3 kısa haritadan oluşan yeni bir öykü seti, zombilerin kafalarını yarmak üzere etrafa saçılmış golf sopaları ve karşılaşabileceğiniz en etkileyici ağır makinalı tüfeklerden bir tanesi olan M60 eklenmiş. Ayrıca Passing'in L4D 2'de karşımıza daha az çıkan gece bölümlerini geri getirmiş olması hoş olmuş. Güneyin sıcak havasına bulanmış bir kır düğünü, bir süredir kullanılmayan bilardo salonu ve karanlık içinde sınırlarını bilemediğiniz geniş kanalizasyon merkezleri de pakete dahil olmuş. Ayrıca hayatta kalan eli silahlı kişilerin öldüklerinde neye dönüştüklerini merak ediyorsanız, bu sorunun cevabını da Passing'de bulabilirsiniz. Oyunda, üzerinde molotof kokteyli ve sağlık paketi taşıyan "ölmüş kurtulanların" - isimdeki ironi beni korkutuyor- şişesini vurduğunuzda, aynı molotof kokteyli patlamış gibi küçük çaplı bir yangın başlıyor. Tahmin edebileceğiniz üzere, bu tiplerin size çok yaklaşmasına izin vermemeniz gerekli. Ne kadar dikkat ederseniz edin karambolde o şişeleri vurabiliyorsunuz çünkü.

ZOMBİLER DE İNSAN!?

Ortalama bir oyuncu The Passing'i yaklaşık 35 dakika civarında rahatlıkla bitirebilir. Bu elbette oyunu tek seferde oynayıp bırakacağınız anlamına gelmiyor. Ben bu yazıyı yazarken Passing'i 3 kez bitirmiştim ve her seferinde daha önce duymadığım farklı diyaloglara denk geldim. Xbox sahipleri bu pakete yaklaşık 5 dolar verip sahip olabilecekken, PC kullanıcılarının içeriğe bedava sahip olmaları da bir bilgisayar kullanıcısı olan beni pis pis gülümsetmiyor değil.

The Passing'den, hikâye uğruna ölen karakter dışında fazla bir şey çıkartmak mümkün değil. Karakteri, kendisini seslendiren sanatçının yoğun programı sebebiyle öldürmeleri bana ister istemez Valve'ın yeni bir Left 4 Dead için ilk adımları attığını düşündürüyor. Aynı ilk oyunda olduğu üzere, ikinci oyunun hemen ardından yeni bir Left 4 Dead'in çıkması belki biraz tepki çekecektir ama bu bana oldukça olası geliyor. Left 4 Dead'in, başlarda basit bir korku aksiyon oyunuyken yavaş yavaş ilginç bir öyküye sahip B sınıfı filmlere dönmesi ilgimi çekmiyor değil. Önemli olan Valve'ın bununla ne yapmayı planladığı.



NE İYİ? NE KÖTÜ?

+Eski dostlarla yeniden buluşmak
+Daha fazla diyalog, daha fazla L4D2
+Bedava
- Bölümler çok ilgi çekici değil
- Sadece 30 dakika sürüyor



1- İçimden bir ses bunun eski dostlarımızı son görüşümüz olmayacağını söylüyor.

2- Sonu görünmez kanalizasyonlar, çeşitliliği artırmak için ilginç bir tercih olmuş.

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★☆☆
FİYATI 15 $	★★★★★
FİYAT/PERFORMANS	★★★★★
İNDİRMEK İÇİN:	STEAM

İlk Left 4 Dead dörtlüsünü özlediyseniz kesinlikle kaçırmamalısınız.

8.0

PC PS2 PS3 Wii 360

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

AKSİYON TÜRÜ LİSTEMİZDE SULAR DURULMUYOR, RED DEAD BİR YANDAN, ALAN DİĞER YANDAN ADRENALİNİ BELİNE BELİNE VERİYOR İNSANIN. MACERA VE YARIŞ OYUNU SEVENLERİN DE YÜZÜ GÜLÜYOR BU AY

FPS *(First Person Shooter)*



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
PC, PS3, 360

Battlefield serisi Bad Company ile sadece multiplayer olan kökenlerinden kopmuş gibi yaparken, bu yan serinin ikinci oyunuyla müthiş bir geri dönüş yaptı! Multiplayer konusunda Modern Warfare 2'yi sığ bulan FPS ustalarını ihya eden, kullanılabilir araçları, askerinizi geliştirme imkanıyla BC2 denenmesi gereken bir oyun olmuş. Tek kişilik senaryosu da bu müthiş pastanın üzerindeki şekerden kiraz gibi duruyor açıkçası.

Metro 2033
PC, 360
3 yıl da, 5 yıl da gecikse bu Ukraynalılar oyun yapmayı biliyor arkadaş! Metro 2033 bir takım eksiklerine rağmen atmosferiyle insanı kendine hapseden bir FPS olmuş.

Bioshock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.

Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS3, 360
Modern Warfare 2 öyle güzel bir oyun ki, daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.

Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.

Borderlands
PC, PS3, 360
Kendine has çizgifilmsi grafikleriyle ve 4 kişilik co-op çok oyunculu moduyla daha uzun süre kendinden söz ettireceğe benziyor Borderlands.

Klasik
Unreal Tournament 3
PC, PS3, 360
Çıkışının üstünden iki yıl geçmesine rağmen UT3 hala çok iyi bir multiplayer FPS. Ortalıktaki binlerce farklı türdeki modu ise çeşitlilik arayanlara ilaç gibi geliyor.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



FINAL FANTASY XIII
PS3, 360

Beş yıllık bekleyişin ardından Final Fantasy 13 bizi şaşırtarak geldi. Dünyada serbestçe dolaşma dahil, bir Japon rol yapma oyununda (J-RYO), hele ki bir Final Fantasy'de görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz. Yapım ekibinden yıllar boyunca ayrılanlar olduğu halde, oyunun özünün hala oralarda bir yerde olduğunu hissedebiliyorsunuz.

Mount & Blade Warband
PC
Türk yapımı bir oyun olan M&BW, büyü vs. olmadan, gerçekçi bir ortaçağ dünyasına sizi atıveriyor. Ondan sonra ne yapacağınız ise tamamen size kalmış.

Dragon Age Origins + Awakening
PC, PS3, 360
Tam da kendimizi kurtardık derken, Dragon Age'e gelen Awakening ek görev paketiyle yeniden gerçek dünyadan kopup fantaziye geçiş yaptık.

Torchlight
PC
Yeni yetme firmadan bu kadar güzel bir taklit çıkması... Utanmasa Diablo 3'ü beklememize gerek bırakmayacakmış. Şimdiye kadar oynamadıysanız çok şey kaçıranzı.

Demon's Souls
PS3
Demon's Souls'u aranızda oynayan 3 kişiye sorduk: "Bundan daha zor bir oyun oynadınız mı daha önce" diye... Ama çoktan ölmüşlerdi.

Klasik
The Witcher -Enhanced Edition-
PC
Çıktığında pek kıymeti anlaşılamamış olsa da, 3 yıl sonra hala kalitesinden bir şey kaybetmiş değil. Mutlaka birçok eksiği ve hatası giderilmiş versiyon olan Enhanced Edition'ını alın.

Klasik
Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

AKSİYON



RED DEAD REDEMPTION
PS3, 360

Hangi oyunu oynuyorsanız, neyle uğraşıyorsanız hemen bırakıyorsunuz ve taklalar, parendeler atarak en yakındaki oyun alabileceğiniz yere koşuyorsunuz. Red Dead oynamadığınız her an bir kayıptır. Açık dünya oyunları konusunda usta olan Rockstar bu kez kendini aşmış. GTA'yı bile kıskandıracak dolulukta, gerçekçilikte ve güzellikle bir vahşi batı dünyası yaratmış... Daha ne okuyorsunuz olm, Red Dead oynayın!

Yeni
Alan Wake
360
Remedy'nin klasik 3 yıl gecikmeyle çıkarttığı oyunlardan ikincisi olan Alan Wake, hikayesi ve korkutucu atmosferiyle türe yeni bir soluk getirdi. Ama keşke PC'ye de çıksaydı.

God of War 3
PS3
God of War 3'ü tek cümlede şöyle özetleyebiliriz: "Olimpos muhtarı Zeus'a ve ihtiyar heyetine gadaplanan Kratos düz duvara tırmanır ve olaylar gelişir".

Super Street Fighter 4
PS3, 360
Hakan'la önünüze geleni dövmek, dünya sıralamasında en üstlere tırmanmak misyonunuz olsun. Street Fighter'da da Türk gibi güçlü tabirini kullandırın, aslanlarım benim!

Just Cause 2
PC, PS3, 360
Macerayı Seven Adam'ın Güney Amerika bürosu gibi çalışan Rico'yla tanışın, Skorsky'den Skorsky'ye atlarken siz de şarjör değiştirebilin!

Heavy Rain
PS3
PS3 sahipleri ikiye ayrılıyor artık Heavy Rain'i oynamış olanlar ve oynamamış olanlar şeklinde. Oynayanlar da ikiye ayrılıyor: Sağlığı yerinde olanlar ve oyundan sonra tedavi görenler.

Mass Effect 2
PC, 360
İlk oyunda fazlasıyla gevşek olan RYO öğelerini geride bırakarak çok iyi etmiş Bioware. Mass Effect 2, bazı açılardan Heavy Rain'i bile aşan sinematik bir deneyim sunuyor.

LOST'UN FİNALİNİ NASIL BULDUNUZ?

1. *Hayatın anlamı gibi önemli bir açıklama bekliyordu insanlar ama bence yeterliydi - HAKAN*
2. *Olmuştu yani, gayet yerinde bir kararla çekilmişti final bence. - EZEL*
3. *http://i.imgur.com/wtzBE.gif - EREN (dikkat spoiler içerir!)*
4. *Olmuş diyorum. "Faith" adamı olduğumdan olsa gerek, finali de, Lost'un genelini de çok sevdim. - VOLKAN*
5. *Lost'u daha çok karakterleri için seven biri olarak final MÜKEMMEL olmuş diyorum - TURGUT*

HANGİ OYUN TÜRLERİ BİR YENİDEN YAPILANMAYA GİRMELİ ARTIK?

1. *Macera oyunlarının Heavy Rain'den öğreneceği çok şey var - Hakan*
2. *Futbol oyunları. Fantastik eğlencelik şeylerle desteklenmeli mesela - Volkan*
3. *Kesinlikle spor oyunları.. Özellikle futbol ve basketbol oyunları bütün albenisini kaybetmiş durumda - Turgut*
4. *Devasa Online oyunlar. 7-8 yıldır aynı şablon üstüne oyun yapılıyor, haliyle ilk gelen WoW geçilemiyor. - Sinan*
5. *Aslında oyunlardaki tüm başarı kriterleri değişmeli. %95 oranında öldürme üzerine kurulu sistem sıktı artık - Sinan*

HÂLÂ DÜZGÜN YAPILAMAMIŞ HANGİ DÖNEMDE GEÇEN OYUN YAPILMASINI İSTERSİN?

1. *1. Dünya Savaşı - HAKAN*
2. *Gladyatörleri konu alan sağlam bir oyun istiyorum ben. Evet, Spartacus'ün de bu istekte etkisi var. - EZEL*
3. *Kesinlikle endüstriyel devrim dönemleri ve Ekim Devrimi dönemi Rusya'sı - YİĞİTCAN*
4. *Neandertaller arasında geçen bir devasa online yapılmalı, sözcükler olmadan iletişim kurma ve hayatta kalma mücadelesi verilmeli. - EREN*
5. *Dinozor dönemine (adı neyse artık) ait bir oyun hoş olabilirdi - VOLKAN*

STRATEJİ



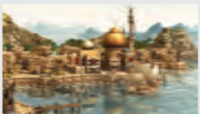
Settlers 7: Paths to a Kingdom
PC
Amiga'dan beri peşimizi bırakmayan, kalitesini de düşürmeyen tek seri Settlers. Son oyunda da birçok yenilik ve yeni multiplayer özellikleri eklenmiş.



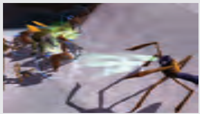
Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.



Napoleon Total War
PC
Bir ek görev paketiymiş gibi görünse de, Napolyonik döneme ilgi duyan strateji oyuncularının kaçırmak istemeyecekleri detaylara sahip Napoleon.

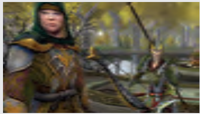


Anno 1404
PC, Wii
Geçen yılın en hakkı yenmiş oyunu Anno 1404. O kadar güzel bir şehir kurma/strateji oyununun popüler oyunların arasında dikkatten kaçması pek üzücü...



Impossible Creatures
PC
Kendine has bir strateji olan IC'de, DNA'sını ele geçirdiğiniz hayvanları birleştirerek abzürt, korkunç ama işinize yarayan bir ordu üretmeniz gerekiyordu.

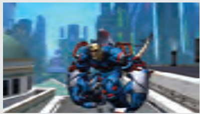
DVO *(Devasa Online)*



LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



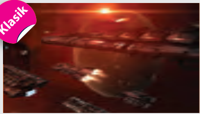
Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

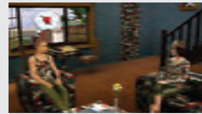


Eve Online: Dominion
PC
Kazık olmanın ötesinde, gerçekten bir meslek gibi görmeniz gereken Eve Online'ın 12. bedava eklentisi olan Dominion'la kendinizi iyice kaybedebilirsiniz.

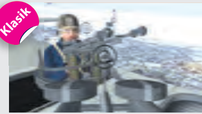
SİMULASYON



ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.

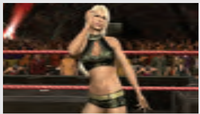


Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

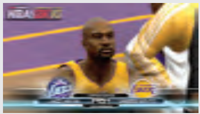


Lock On
PC
Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

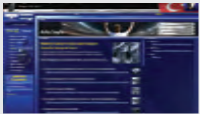
SPOR



WWE RAW vs Smackdown 2010
PS3, 360, Wii
Yeni hikâye moduyla birlikte daha bir dolu hale gelen Raw vs Smackdown, uzun yıllardır çaktırmadan FIFA ve PES'le birlikte yılın yenilenen spor oyunu olmayı başarıyor.



NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



Championship Manager 2010
Wii
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

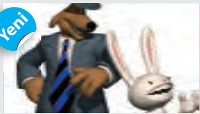


FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştirmesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.



Fight Night Round 4
PS3, 360
Boks söz konusu olduğunda Fight Night Round serisine kafa tutabilecek bir oyun hala yok. Bu bize ilginç geliyor, halbuki bir boks oyunu yapmak ne kadar zor olabilir ki? (!)

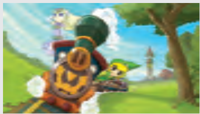
MACERA



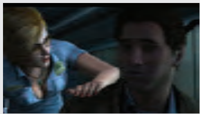
Sam and Max Season 3
PC, PS3, 360, Wii
Tavşan Sam ve köpek Max'in her sezonunun başarısının ardında, eski Lucasarts adventure'larında imzası olan isimlerin yapıyor olması yatıyor.



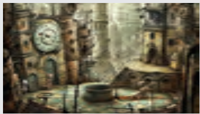
Black Mirror 2
PC
Yüzlerce mekan ve bulmaca dolu eski moda macera oyunlarına hasret kaldıysanız, Çek yapımı Black Mirror 2'yi denemelisiniz.



Legend of Zelda: Spirit Tracks
DS
Bir önceki DS Zelda oyunuyla büyük benzerlikler taşısa da, yeni bir Zelda oyunu işte! Taştan olsa oynanır illa ki, DS alınır onun için.



Silent Hill: Shattered Memories
Wii, PS2, PSP
Bu oyunu Wii haricinde bir sistemde oynamayın! Aynı hissi duyamazsınız! WiiMote'tan telefon konuşması yapamaz, kafanızı sallayamazsınız...

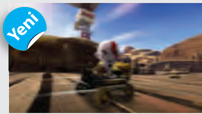


Machinarium
PC
Samorost serisinin yapımcısı olan Çek menşeili bir yapımcıdan, kelimelere gerek duymayan bir adventure oyunu... Harikulade!

YARIŞ



Split/Second Velocity
PC, PS3, 360
İşin yarış kısmı bir süre sonra hafif sıksa da, her ay kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.



Modnation Racers
PS3
Sony bu "öyle bir oyun yapalım ki oynayanlar sonsuza kadar yeni içerik yapsın" olayını çözdü. Modnation Racers ile görüyoruz bunu.



Forza Motorsport 3
360
Yarış oyunu sevenler neye saldıracağını şaşırdı! Ama bu ay piyasaya çıkan Forza 3, daha gerçekçi oyunları sevenler için daha iyisi olmayan bir oyun!



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).

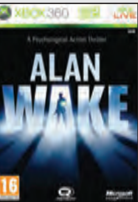
AYIN ALTIN OYUNLARI



Red Dead Redemption



Split Second Velocity



Alan Wake

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

2008'deki ekonomik krizde firmaların ellerindeki projeleri bitirmeye yönelip, yeni projelere pek girişmemesinin etkilerini 2,5 sene sonra yaşıyoruz. Biraz daha dayanın, güzel günler çok yakında.

HAZİRAN '10	
10 Minute Solution	Wii
All Points Bulletin	PC
ARMA II: Operation Arrowhead	PC
Backbreaker	PS3, 360
Ballerina	Wii,DS
BlazBlue: Calamity Trigger	PC, PSP
Darksiders	PC
Disciples III: Renaissance	PC
Front Mission: Evolved	360
LEGO Harry Potter: Years 1-4	PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS
Mega Man Zero Collection	DS
Metal Gear Solid: Peace Walker	PSP
Morphx	360
Naughty Bear	PS3, 360
Singularity	PC, PS3, 360
Sniper: Ghost Warrior	PC, PS3
Super Mario Galaxy 2	Wii
Syberia 3	PC, PS3
The Sims 3: Ambitions	PC
Transformers: War for Cybertron	PC, PS3, 360

TEMMUZ '10	
Ace Combat: Joint Assault	PSP
Armada 2526	PC
Arthur and the Revenge of Maltazard	PC, PS3, Wii, PSP, DS
Crackdown 2	x360
Dragon Ball: Origins 2	DS
Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies	DS
FullMetal Alchemist: Brotherhood	PSP
Need for Speed World	PC
Shin Megami Tensei: Persona 3	PSP
Shrek Forever After	PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS
StarCraft II: Wings of Liberty	PC

AĞUSTOS '10	
Dead Rising 2	PC, PS3, 360
Kane & Lynch 2: Dog Days	PC, PS3, 360
Mafia II	PC, PS3, 360
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	PC, PS3, 360



BEN BİR YALNIZ KOVBOYUM

Bu ay içim dışım Red Dead Redemption oldu. Tuhaf bir oyun aslında. Fıstık gibi görevimi alıyorum, azılı bir gangsterin peşine düşüyorum canlı yakalayıp adalete teslim etmek için. Dıgıdık dıgıdık diye atımla koştururken hop bir geyik sürüsü görüyorum, görevi unutup onları takip etmeye başlıyorum. Derken keskin nişan rütbemi yükselteyim diye trene atlayıp uçan kuşları vuruyorum. Hazır ülkenin bu yanına gelmişken şu hazine haritasını aradan çıkartayım bari diyorum. Tam o sırada aradığım bitkiden buluyorum bir tane, etrafta başka var mı diye dolanmaya başlıyorum. E ama azılı gangster yakalayacaktım ben? Onun yerine elim kolum hayvan derisi ve bitki dolmuş oluyor. Tekrar gangstere doğru yola çıkıyorum ama eminim ki yine dikkatimi dağıtacak bir şeyler olacak. Tabii geyiğin, ayının, çakalın, hazinenin peşine düşmemin bir sebebi de oyunu baştan sona oynamak istememden kaynaklanıyor. %100 tamamlamanın peşindeyim, gezilmedik yer bırakmayacağım yani. E tabii bu sırada edindiğim bazı bilgileri de sizlerle paylaşacağım ki hep beraber tamamlayalım bu mükemmel oyunu...

Neyse efendim, Vahşi Batı bu. İhmal etmeye gelmez. Siz yazıyı okumaya başlayın, ben de azıcık at koşturayım. Farewell.

ESER GÜVEN

RED DEAD REDEMPTION

TAMAM. HEPIMIZ RED DEAD REDEMPTION OYNUYORUZ AMA KAÇIMIZ OYUNU %100 TAMAMLAMAYA ÇALIŞIYORUZ BAKALIM? NELER YAPMAMIZ GEREKTİĞİNİ BILIYOR MUYUZ? PEKİ O ZAMAN. ÖNCELIKLE %100 TAMAMLAMA IÇIN YAPILMASI GEREKENLERİN ÖZETİNİ VEREYİM. SONRA DA ARALARINDA ÖZELLIKLE ZOR OLABILECEKLERIN DETAYLARINA İNERİZ.

%100 TAMAMLAMAK İÇİN GEREKENLER:

* 57 GÖREV HIKÂYESINI DE BITIRMEK
* 5 NADİR SİLAHI BULMAK
* 9 GIYSIYI DE TAMAMLAMAK
* 13 EVI DE SATIN ALMAK
* 5 İŞTE DE ÇALIŞMAK
* 8 ÇETE BÖLGESINI DE TAMAMLAMAK
* 4 MÜCADELEDE DE LEGENDARY UNVANINI ALMAK
* BAŞINA ÖDÜL KONMUŞ 20 KAÇAK YAKALAMAK [VEYA ÖLDÜRMEK]
* 18 YABANCIYA DA YARDIM ETMEK
* 6 MINI OYUNU DA KAZANMAK
* 94 HARITA BÖLGESINI DE AÇMAK





ÇETE BÖLGELERİ

Çete bölgelerine istediğiniz zaman gidebilirsiniz diyemiyorum, çünkü buraları temizlemek için öncelikle bölgedeki görevi tetikleyecek olan hikaye görevini tamamlamış olmanız gerekiyor.

1- Twin Rocks

Twin Rocks çete bölgesi Bonnie'nin verdiği "New Friends, Old Problems" görevinden sonra aktif hale geliyor. Bölgeye gittiğinizde size görevi verecek olan kişi haritanızda belirecek, çete çiftçinin kızını kaçırmış. Öncelikle kayaların üzerine konuşlanmış olan keskin nişancıları indirin. Etraftaki düşmanları temizledikten sonra kızın tutulduğu binaya girin. Klasik bir rehine durumu olduğundan adam kızı kalkan olarak kullanıyor olacak, hemen Dead Eye moduna girin ve kafasından vurun kalleşi. Görevi tamamladıktan sonra etraftaki sandıkları yağmalamayı unutmayın (Volcanic Pistol tabancasını bulacaksınız).

2 – Pike's Basin

Pike's Basin çete bölgesi Marshall Johnson'ın verdiği "Justice in Pike's Basin" görevinden sonra aktif hale geliyor. Kanyona girdiğinizde kayaların arkasında bekleyen çiftçiyi göreceksiniz (eğer kanyona Armadillo değil de Hennigan's tarafından girerseniz çiftçiye ulaşmak için bir kaç çete üyesini temizlemeniz gerekecek). Çete çiftçinin sürüsünü çalmış, ona yardım etmek için önce kanyondan kampa kadar olan kısmı temizleyin. Sonra da kamptaki tüm düşmanları öldürün. Kampı temizledikten sonra çiftçiye sürüsünü dışarı çıkarırken eskortluk yapmanız gerekecek, karşınıza çıkacak olan düşmanları öldürün ve görevi tamamlayın. Mükafatınız Sawed-off Shotgun.

3 – Gaptooth Breach

Gaptooth Breach çete bölgesi Irish'in verdiği "Man is Born Unto Trouble" görevinden sonra aktif hale geliyor. Bölgeye güneyden yaklaşın ve kasaların arkasındaki yaralı adamın yanına gidin. Adam yaralı ve arkadaşı da içeride. Adamın arkadaşının yanına doğrudan gitmeyin, öncelikle dışarıdaki düşmanların tümünü öldürün. Herkesi temizleyince adamın yanına gidin ve kurtarın. Beraber madene gireceksiniz, sonra madenden çıkarken yine yolunuzu temizlemek zorunda kalacaksınız. Ödülünüz ise Springfield Rifle.

4 – Fort Mercer

Fort Mercer çete bölgesi Irish'in verdiği "We Shall Be Together in Paradise" görevinden sonra aktif hale geliyor. Meksika'dan geri döndüğünüzde Fort Mercer'e gidin ve duvarın yanındaki silahşörle buluşun. İçeri sızdığınızda önce yukarıdaki adamları öldürün, sonra aşağıyı temizleyerek kapıyı açın. Birlikte karşınıza çıkan çete üyelerini, son olarak da çete liderini öldürün. Hazine odasına giderek görevi tamamlayacak ve karşılığında Semi-Automatic Pistol kazanacaksınız.

5 – Tumbleweed

Tumbleweed çete bölgesi "New Friends, Old Problems" görevinden (oyunun başındaki görev) sonra aktif hale geliyor. Tumbleweed'e gittiğinizde öncelikle etraftaki bütün düşmanları öldürün. Eğer daha önce şerifi serbest bırakırsanız ölme ihtimali yüksek oluyor. Şerifi serbest bıraktığınızda malikaneye saldırmaya gideceksiniz, ama burada da malikanedeki düşmanlar yükseklik avantajına sahip olduğundan şerif kolay hedef olabiliyor. Bu yüzden önce malikanenin dışındaki birkaç çete üyesini öldürün, sonra gidip şerifi serbest bırakın. İsterseniz malikaneye yan tarafındaki merdivenler sayesinde bodrum katından girebilirsiniz. Görevi tamamladığınızda Winchester Repeater tüfeğini kazanacaksınız.

6 – Nosalida

Nosalida çete bölgesi Irish'in verdiği "We Shall Be Together in Paradise" görevinden sonra aktif hale geliyor. Bu bölgeye gittiğinizde kayanın arkasındaki ordu generaliyle buluşacaksınız ve evleri yakmak için alev bombaları alacaksınız. Burada çete üyelerini öldürürken etraftaki Meksika ordusu askerlerine dikkat etmeniz gerekiyor, onların ölmesini istemiyoruz çünkü. Etraftaki çete üyelerini öldürdükten sonra alev bombaları ile iki botu ve üç evi de yakın, ardından generale dönerek görevi tamamlayın. Karşılığında Henry Repeater tüfeği kazanacaksınız.

7 – Tesoro Azul

Tesoro Azul bölgesine girdiğinizde otomatik olarak tüm çete üyelerini öldürme görevini alacaksınız. Önce girişin dışındaki adamı vurun, kapılar açılacak ve daha çok sayıda düşmanla karşı karşıya kalacaksınız. Sağlam biçimde siper alın ve geleni gideni vurun. Görünürdeki düşmanları temizlediğinizde çete liderini öldürerek şerif yardımcısını kurtarma görevini alacaksınız. Çete lideri şerif yardımcısını rehine tutuyor, Dead Eye moduna geçerek şişlemeyi unutmayın.

Not: PS3'teki Solomon's Folly çete bölgesi %100 tamamlama listesine dahil değildir.



HAZİNE AVCISI

Bu aslında bence oyunun en eğlenceli kısımlarından biri, amacınız bulduğunuz haritalardaki ipuçlarını kullanarak hazineleri bulmak. Bir hazineyi bulduğunuzda içinden bir sonraki hazinenin haritası çıkıyor ve seviyeniz bir artıyor. 5. seviyeye ulaştığınızda tüm at arabalarında ücretsiz olarak seyahat edebiliyorsunuz. Tümünü topladığınızda ise 10. seviyeye ulaşıyor, Legendary Treasure Hunter unvanını ve 150 şöhret kazanıyor ve taşıyabileceğiniz kullanılabilirlerin sayısını iki katına çıkaran Treasure Hunters Satchel sahibi oluyorsunuz.

İlk haritayı etrafta dolaşırken karşılaşacağınız "haydut saldırısı" olayında bulacaksınız. Adamı ve vagonlarını kurtarınca size ilk hazine haritasını verecek.

HARİTA 1: İlk haritada gösterilen yer Hanging Rock, burayı Armadillo'nun kuzeyine giderek bulabilirsiniz. Hanging Rock'a geldiğinizde arka tarafa doğru dolaşın ve iki büyük kayanın arasında, yerdeki taş öbeğini inceleyin. Tüm hazineler taş öbeklerinin altında olacak, bunu unutmayın.



HARİTA 2: Rio del Lobo'daki Del Lobo Rock'a gidin. Burada dikkat etmeniz gereken şey sahile değil de oradaki yamaca gitmek, bunun için haritadaki ince çizgi şeklindeki yolu takip etmelisiniz. Yamaca geldiğinizde bir kamp alanı göreceksiniz. Yüzünüzü nehre doğru dönün, aşağıya baktığınızda yamacın kat kat olduğunu göreceksiniz. Yavaşça kayarak aşağı inmeye başlayın. İki üç kere indiğinizde toprak katta taş öbeğini göreceksiniz. Yanlışlıkla en aşağı kadar inerseniz tekrar yukarı çıkıp denemeniz gerekecek.



HARİTA 3: Haritada gösterilen malikane Tumbleweed'deki yer. Eğer o çete bölgesini daha önce temizlediyseniz işiniz çok kolay olacak. Yapmanız gereken tek şey malikanenin yan tarafındaki merdivenleri kullanarak bodrum katına inmek. Buradaki duvarlardan birinde asılı olan hayvan kafatasını göreceksiniz. Hemen altında ise hazine sizi bekliyor.



HARİTA 4: Bu haritadaki tek ipucu ağaç olmasına rağmen gördüğünüzde kolayca tanıyabileceksiniz. Bu hazine için Meksika'ya geçmeniz gerekiyor. Chuparosa'nın kuzey batısına, nehre doğru gitmeye başlayın. Zaten resimdeki yere geldiğinizde kocaman ağacı kabak gibi göreceksiniz. Aynı haritada gösterildiği gibi taşlardan oluşan setin arkasına geçin ve öbeği inceleyerek sonraki hazine haritasını bulun.



HARİTA 5: Bu hazine için Meksika'daki Irish's Shack'in güneyine doğru gitmeniz gerekiyor. Crooked Toes bölgesine geldiğinizde kaya sütunları göreceksiniz, aradığımız hazine bunlardan en uzununun üzerinde bulunuyor. Tırmanmak için zıpla, tutun, kendini yukarı çek taktiğini kullanmanız gerekli.



HARİTA 6: Bu hazine de Chuparosa'nın güneyinde, Oje del Diablo'da bulunuyor. Buradaki kemerin batı tarafında aradığınız taş öbeğini bulacaksınız



HARİTA 7: Agave Viejo'nun kuzeydoğusundaki yamaç boyunca ilerleyin. Casa Madrugada'nın kuzeybatısındaki yolda, haritada görülen armadillonun hemen yukarısında haritada gösterilen şekilli kayayı göreceksiniz. Bu kayadan



güneybatı yönüne doğru baktığınızda kayalıkların hemen orada bir yol dikkatinizi çekecek. Bu yolu takip ederek hazineyi bulabilirsiniz.

HARİTA 8: Beecher's Hope'un doğusunda düşen bir yıldırımın ikiye böldüğü ağacı göreceksiniz. Ağacın kuzeyine doğru gidin ve buradaki duvardaki delikte aradığınız hazineyi bulun.

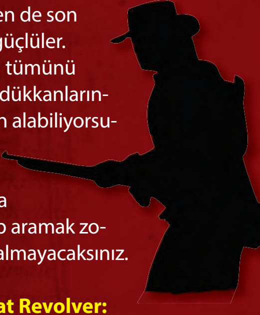


HARİTA 9: Manzanita Post'un kuzeybatısındayken haritaya bakın, Tall Trees yazısının üzerinde dağlara doğru giden yol göreceksiniz (karla kaplı bir yol). Bu yolu takip ederek platonun kuzey tarafına geçin ve mağarayı bulun. Aradığınız hazine mağaranın içinde. Buradaki sandığın içinden altının yanı sıra Treasure Hunter's Satchel de çıkacak ve Legendary unvanını elde edeceksiniz.



NADİR SİLAHLAR

Oyunda 5 tane nadir bulunan silah mevcut ve bu silahlar gerçekten de son derece güçlüler. Bunların tümünü de silah dükkanlarından satın alabiliyorsunuz, yani sağa sola koşturup aramak zorunda kalmayacaksınız.



1– LeMat Revolver: Bu 9 mermi kapasiteli süper tabancayı "The Gates of El Presido" görevini tamamladıktan sonra Escalera'daki silah dükkanından 1250$ karşılığında satın alabilirsiniz.

2– Mauser Pistol: Bu tabancayı Blackwater'daki silah dükkanından 800$ karşılığında satın alabilirsiniz. Bu silah tam otomatik olduğundan elinizi tetik düğmesinde tuttuğunuz sürece ard arda ateş etmeye devam edecektir. Ayrıca 15 mermi kapasitesiyle oyundaki en yüksek kapasiteli tabanca olduğunu da hatırlatayım (bu da Dead Eye moduna geçip 15 tane hedefi birden vurabileceğiniz anlamına geliyor)

3– Evans Repeater: Evans Repeater oyundaki diğer tüfeklerden farklı bir mermi doldurma mekaniğine sahip ve 22 mermi kapasitesine sahip. Hedefe acayip zarar veren bu tüfeği Blackwater'daki silah dükkanından 1000$ karşılığında satın alabilirsiniz.

4- Semi-auto Shotgun: Bu pompalı tüfek biraz isabetsiz olsa da son derece güçlü atışlar yapabiliyor, çoğu hedefi yakın mesafeden tek atışta öldürebildiğinizi fark edeceksiniz. Tabi normal pompalı tüfeklerde de olduğu gibi mesafe arttıkça silahın öldürücülüğü de azalıyor. Bu silahı Escalera'daki silah dükkanından 1000$ karşılığında satın alabilirsiniz.

5- Carcano Rifle: Carcano Rifle Blackwater'daki silah dükkanından 1000$ karşılığında satın alınabiliyor ve Sniper Rifle mermisi kullanıyor. Aynı anda 5 mermi yüklenebildiğinden silah doldurma ve ateş etme hızı kategorisindeki diğer silahlardan daha iyi.

EVLER

Oyunda satın alabileceğiniz çok sayıda ev ve yatak olsa da bunlardan yalnızca belli 13 tanesi %100 tamamlama için geçerli sayılıyor.



Kiralanan diğer yerler ise yüzdenizde herhangi bir değişim yaratmıyor. Bu evlerin listesi şu şekilde:

New Austin:
MacFarlane's Ranch – görev sırasında ücretsiz veriliyor
Armadillo – 50$
Rathskeller Fork – 100$
Thieves' Landing – 150$

Nuevo Paradiso:
Irish's Shack – görev sırasında ücretsiz veriliyor
Escalera – 150$
Chuparosa – 150$
Casa Madrugada – 200$
El Matadero – 250$

West Elizabeth:
Manzanita Post – 400$
Beecher's Hope – görev sırasında ücretsiz veriliyor
Blackwater – görev sırasında ücretsiz veriliyor
Marston Ranch – "The Last Enemy That Shall Be Destroyed" görevinden sonra veriliyor

YABANCI GÖREVLERİ

Oyunda 19 yabancı görevi bulunuyor ama bunlardan "I Know You" isminde olanı oyunun ana hikayesini bitirmeden tamamlayamadığınızdan %100 tamamlamaya dahil edilmemiş. Yani tamamlamamız gereken 18 yabancı görevi var. Aşağıda bu yabancıların hangi görevlerden sonra tetiklendiklerini ve nerede bulunduklarını görebilirsiniz.

1– Flowers for a Lady
Gereken görev: "New Friends, Old Problems"
Yeri: MacFarlane's Ranch ile Thieves' Landing arasında

2– Water and Honesty
Gereken görev: "Political Realities in Armadillo"
Yeri: Armadillo ile MacFarlane's Ranch arasında

3– Who Are You To Judge
Gereken görev: "Liars, Cheats and Other Proud Americans"
Yeri: Rathskeller Fork

4– Jenny's Faith
Gereken görev: "This is Armadillo, USA"
Yeri: Ridgewood Farm

5– American Appetites
Gereken görev: "Political Realities in Armadillo"
Yeri: Armadillo
Gereken görev: "Justice in Pike's Basin"
Yeri: Armadillo
Gereken görev: "Wild Horses Tamed Passions"
Yeri: Armadillo

6– Funny Man
Gereken görev: "Exhuming and Other Fine Hobbies"



Yeri: Benedict Point
Gereken görev: "Man is Born Unto Trouble"
Yeri: Gaptooth Breach
Gereken görev: "Man is Born Unto Trouble"
Yeri: Pike's Basin
Gereken görev: "Empty Promises"
Yeri: Tesoro Azul

7– Lights Camera Action
Gereken görev: "The Sports of Kings and Liars"
Yeri: Armadillo, sinemanın arkasındaki oda
Gereken görev: "An Appointed Time"
Yeri: Benedict Point

8– Let No Man Put Asunder
Gereken görev: "Obstacles in Our Path"
Yeri: Coot's Chapel

9– American Lobbyist
Gereken görev: "An Appointed Time"
Yeri: Blackwater, banka ile karakol arasında

10– Remember My Family
Gereken görev: "The Last Enemy That Shall Be Destroyed"
Yeri: Blackwater

11– The Wronged Woman
Gereken görev: "An Appointed Time"
Yeri: Blackwater, kilise

12– The Prohibionist
Gereken görev: "An Appointed Time" ve "The Wronged Woman" (11)
Yeri: Blackwater

13– Aztec Gold
Gereken görev: "Must a Savior Die?"
Yeri: Sidewinder Gulch

14– Poppycock
Gereken görev: "Civilization, at Any Price"
Yeri: Chuparosa

15– Love is the Opiate
Gereken görev: "Empty Promises" ve "Poppycock" (14)
Yeri: El Matadero

16– Eva in Peril
Gereken görev: "Lucky in Love"
Yeri: Casa Madrugada

17– Deadalus and Son
Gereken görev: "We Shall Be Together in Paradise"
Yeri: Agave Viejo

18– California
Gereken görev: "Woman and Cattle"
Yeri: Gaptooth Ridge
Gereken görev: Önceki görevin üzerinden 1-2 gün geçince
Yeri: Cueva Seca
Gereken görev: Önceki görevin üzerinden 1-2 gün geçince
Yeri: Gaptooth Ridge
Gereken görev: Önceki görevin üzerinden 1-2 gün geçince
Yeri: Tumbleweed

GİYSİLER

%100 tamamlama için yalnızca 9 giysiye ihtiyacınız var, diğerleri tamamlamaya herhangi bir şekilde etki etmiyorlar. Toplamanız gereken giysiler şunlar:

1 – Elegant Suit : Thieves' Landing'deki terziden satın alabilirsiniz

2 – Rancher : "The Outlaw's Return" görevinden sonra açılır

3 – Poncho : Meksika'da ev aldıktan sonra sahip olacaksınız

4 – Bollard Twins : Bir Bollard Twins üyesini öldürünce açılıyor ama giymeden önce çeşitli görevleri tamamlamanız gerekecek. Bu görevler arasında bulması zor olabilecek tek parça ilk parça, bu parçayı Thieves' Landing'deki büyük ambarın içinde bulacaksınız.

5 – Treasure Hunters : Bir Treasure Hunters üyesini öldürünce açılıyor. Bulması zor olan ilk parçayı Silent Stead'deki kavşağın hemen kuzeybatısındaki evin içinde bulacaksınız.

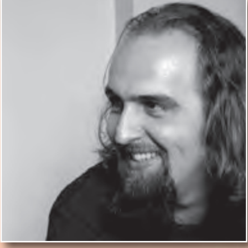
6 – Bandito : Bir Bandito üyesini öldürünce açılıyor. İlk parçayı bulmak için Sidewinder Gulch'ın doğu tarafındaki kampa gitmelisiniz, parça buradaki çadırda bulacağınız sandığın içinde bulunuyor.

7 – Reyes' Rebels : "An Appointed Time" görevinden sonra açılıyor. İlk parça Sepulcro'daki mezarlığın güneydoğu köşesindeki sandığın içinde.

8 – U.S. Army : "An Appointed Time" görevinden sonra açılıyor. İlk parçayı Aurora Basin'de, göldeki kulübenin içinde bulacaksınız.

9 – U.S. Marshall : "The Last Enemy Shall Be Destroyed" görevinin tamamladıktan sonra Amerika içindeki beş çete bölgesine de gitmeli (Tumbleweed, Twin Rocks, Pike's Basin, Gaptooth Breach ve Fort Mercer) ve oyun süresiyle 24 saat içinde hepsini temizlemelisiniz. Eğer 24 saatlik süreyi kaçırırsanız bu giysiyi alamıyorsunuz.

ORGANIZE SANAYİ



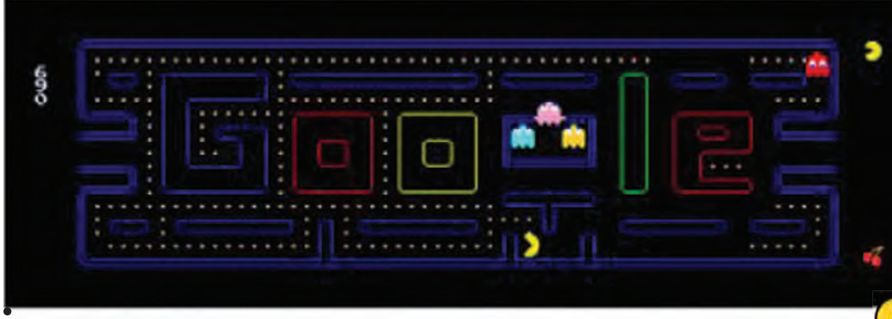
YENİ AY

Bu satırlar, enteresan bir şekilde sizin her ay ilk okuduğunuz benimse en son yazdığım satırlar oluyor. Ayın yorgunluğunun üstüme çöktüğü, sıkıntılarımın hiç birini bastıramadığım, sinirlerin iyice gerildiği ve iş önlüğümün artık üstüme yapıştığı şu dakikalarda yazıyor olmak sizleri karşılayan satırları, pek sağlıklı değil sanırım. Ama anlıyorum sebebini az çok. Ayın ilk yarısı atölyede daha az vakit geçirip, daha fazla insan içine çıkıyorum haliyle. Daha fazla insan görüyorum. Yada gördüğümü sanıyorum. Çünkü gördüklerimin çoğu karşısında "insan insana yapmaz" diyerek kalıveriyorum. Tüm sinir harbi basit bir kornayla başlıyor. Evine 1sn erken gitmek için bir diğerinin yolunu kesen bir adamla devam ediyor. Kendi çıkarları için bir birine kazık atmaktan çekinmeyen, sıkça kullandıkları "şerefsiz" kelimesinin sözlükteki karşılığı olarak yaşamaya alışmış, ama her daim kendisini haklı görmeyi başaran yüzlerce, binlerce hatta milyonlarca varlık görüyorum etrafımda. Bir noktadan sonra kızamıyorum bile. Hakkın yenenler için üzülemiyorum. Uyuşuyorum yavaş yavaş bu terbiyesizlikler ve vurdum duymazlıklar karşısında. Ondan sonra çekiliveriyorum atölyeye. Kapatıyorum kapıları, pencereleri. Dışarıdaki yangına gücüm yetmiyor tek başıma. İşe güce veriyorum kendimi. Uyuşukluk o kadar yavaş dağılıyor ki, ancak işin sonuna geldiğimde yazabiliyorum bu satırları. Ve işte o an başlayabiliyorum üzülmeye. Yeni ayda bazen böyle başlıyor işte.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları





Google'ın PacMan Sürprizi

30. YILA ÖZEL DOODLE

Google Search | Insert Coin

Google'ın özel günlerde sunduğu Doodle'ları biliyoruz. Ancak Pac-Man'in 30. yaş gününde Google'ın yaptığı Doodle jesti sadece görülmeye değil, oynanmaya da değerdi. HTML5 ile hazırlanan bu oynanabilir Pac-Man Doodle'ı birçok oyuncuyu sevindirdi. Aynı zamanda HTML5'in gerçekten de Flash'ın yerini alabileceği gerçeği gözler önüne serilmiş oldu böylece. HTML5 ile hazırlandığı için iPad, iPhone ve iPod Touch'larda da oynanabilen Doodle, Google'ın Namco ile yaptığı işbirliği neticesinde http://www.google.com/pacman adresinde oynanmaya devam edecek.

Office 2010'a GPU Dopingi

ARTIK İŞ İÇİN DE CROSSFIRE YAPABİLECEKSİNİZ

Önümüzdeki ay piyasaya çıkacak Office 2010, kullandığınız GPU ile gücüne güç katacak. Bunun için DirectX 9.0c uyumlu 64MB ya da üstü Nvidia ya da ATI bir ekran kartınızın olması yeterli. Belki Word dosyanızda göz alıcı HDR efektleri olmayacak ama Office uygulamalarının tüm grafik yükünü işlemcinizin sırtından alıp GPU'ya vermesiyle, işlemcinizin gücüne bağlı olarak performans artışı göreceğiniz kesin. Özellikle PowerPoint'te yapılan grafik tabanlı uygulamaların bu sayede hem daha kapsamlı, hem de daha hızlı olacağı ortada. Bununla beraber sunumların HD videolara dönüştürülmesi, sunum içerisindeki videolara ulaşılması ve düzenlenmesi, 3D uygulamaların çok daha hızlı ve efektif kullanılması gibi bir çok artısı da olacak bu özelliğin. Sabırsızlıkla bekliyoruz.





HP'nin Kol Bilgisayarı

ASKERİ AMAÇLAR İÇİN KULLANILACAK

HP California Laboratuarlarında çalışan Carl Taussig'e göre ürünün üretileceği ince plastik materyal kırılmaz, fakat ekran için aynı şeyi söylemek zor. O şimdilik sadece esnek olabilme potansiyeline sahip. Aslına bakacak olursanız HP'nin mart ayında tanıttığı söz konusu ekran, rulo haline getirilerek silindir bir poster kutusuna koyulduğunda esneklik olayını çoktan aşmış gibiydi. Taussig'in bu açıklamasının nedeni belki de bir başka HP çalışanı Phil McKinney'in, tanıtım esnasında yaptığı 'bu ekranları birkaç kez kıvırınca muhakkak kırılacaktır' sözü ve en fazla 6 katlamaya dayanabileceklerini söylemesi olabilir. Bilgisayar piyasaya çıkınca göreceğiz artık. Savaş alanında askerlere harita ve stratejik bilgi sağlaması düşünülen ürün, PowerFilm'in ürettiği güneş enerji panellerinden güç alacak. HP, prototipin bir sene içerisinde hazır olmasını umuyor.

OYUNGEZER TEST SiSTEMi



Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX, Asus ENGTX295
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240

Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr

















Sony Walkman W252 Metal Gear Solid Edition

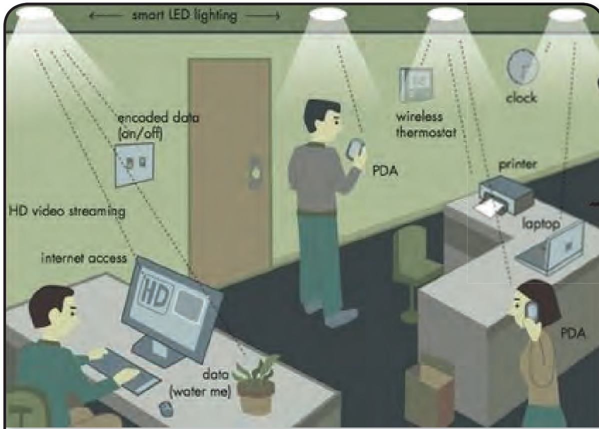
KULAKLARDAKİ SNAKE

Sony, 'giyilebilen Walkman' olarak nitelendirdiği W serisinin Metal Gear Solid temalı modelini satışa sundu. 4GB hafızasıyla, su geçirmezliğiyle, ATRAC, MP3, WMA, AAC ve Linear PCM (WAV) formatlarını desteklemesiyle W serisinin tüm özelliklerini bünyesinde barındıran ürün, doğal olarak MGS hayranlarını hedef kitle olarak alıyor. 130$ fiyat etiketi bulunan Walkman MGS Edition, MGS hayranıysanız kendinize, değilseniz de MGS sever bir arkadaşınıza yapacağınız en güzel iyilik olabilir.

Otosiklet?

İKİ MOTORSİKLETTEN BİR OTO

Hintli Tasarımcı Ramesh Gound'un yeni tasarımı Otosiklet için (ismini biz koyduk, fena da olmadı hani) "iki motosikletin birleşmesinden oluşan bir otomobil" diyebiliriz. Ürünün tasarımının ilham kaynağının Kamasutra felsefesi olduğunu söyleyen Gound'un konseptinde Hint mimarisinden de izler bulunuyor. İki nesnenin tek vücut olmasını simgeleyen ürün, oldukça başarılı bir tasarıma sahip. Resimde gördüğünüz bir elmanın iki yarısı kıvamındaki motosikletleri yan pozisyona getirip birbirlerine klipslediğinizde ortaya bu sportif ve şık otomobil çıkıyor. Bize de bu zekice konseptinden dolayı Gound'u tebrik etmek düşüyor.



LED'le İnternet

HEM IŞIK, HEM İNTERNET

Beijing Times'ın bir haberine göre, Çin Bilim Akademisi'nde bilim adamları tavanda bulunan mavi LED ışık kaynaklarıyla kablosuz internet erişimi sağlamayı başarmışlar. LED'in altına yerleştirilen dizüstü bilgisayarla 2Mbps hızında internete bağlanan bilim adamları, video izlerken de bir sorunla karşılaşmamışlar. Bunun ne gibi artıları var peki? Mesela aydınlatma için kullanılan LED ışıklar binalarda zaten bulunacakları için, internet bağlantı noktası kendiliğinden oluşacak. Bir taşla iki kuş yani. Bu teknoloji uçaklarda kullanıldığı vakit, elektronik cihazlarımızı kapamamıza da gerek kalmayacak aynı zamanda.

Google'dan Şifreli Arama

NEYİ ARADIĞINIZI KİMSE BİLMESİN

Google'ı kim durduracak dedim ya 'Sizi Apple'dan Kurtardık!' haberinde… Baksanıza adamlar şimdiden Organize Sanayi'yi ele geçirdiler, her taraf Google oldu. Neyse, ne diyordum? Hah, şifreli arama. Bundan sonra dilerseniz Google'da yaptığınız aramaları şifrelendirebileceksiniz. Kredi kartıyla yapılan alışverişlerde kullanılan SSL şifreleme teknolojisini kullanan servis sayesinde istemediğiniz kişiler arama motorunda ne aradığınıza burunlarını sokamayacaklar. Google hariç tabii. O, istediği zaman bilgilerinizi yasal otoritelerle paylaşma hakkını gizli tutuyor. Şu anda "Görseller" ile "Haritalar" fonksiyonlarını desteklemeyen ve beta aşamasında olan servisten yararlanabilmek için siteye güvenli 'https://www.google.com' adresinden girmeniz gerekiyor.











Asus MT276

ÜRKÜTÜCÜ DERECEDE İRİ AMA SEVGİ DOLU

İnsanın canı her zaman bir şeyler yapmak, konuşmak ya da insanlarla iletişim kurmak istemiyor. Sizleri bilmem ama ben kendi dünyama çekildiğim zaman odama kapanıp dış dünyayla tüm ilişkimi kesmeyi tercih ediyorum. Yorgana dolanıp kalmadığım sürece de vaktim yine bilgisayar başında geçiyor. Müzik, film, oyun… Sanal dünyaya açılan pencerem böyle zamanlarda normalden çok daha önemli bir hale geliyor. Elbette ben de herkes gibi büyük pencereleri seviyorum.

Asus, sıkıntıma ya da yorgunluğuma ilaç olamıyor elbette. Ama sanal dünya görüşümü değiştirme yetisine halen sahip. Evde bin bir türlü taksit macerasıyla edindiğim 26" monitörümü yerinden etmese bile (çünkü duygusal bir bağımıza var bizim onunla), yanında yer almayı, adından söz ettirmeyi, gittiği zaman boşluğunu hissettirecek bir ürünle karşıma çıkmayı başarıyor firma. MT276'sa, bizim bugüne kadar gördüğümüz en iri Asus.

Rakamlara baktığımızda pek etkileyici bir irilik farkı olmadığını görüyoruz. 26 ile 27'nin yakınlığı kolaylıkla yanılgıya düşürüyor insanı. 2 monitörü yan yana koyduğumuzdaysa, MT276'nın yanına ne gelse minyatür kalacakmış gibi bir hissiyat yaratıyor. Ürünün ölçeği gözünüzü korkutabilirdi aslında; ama işini bilen Asus ürünün sadece boyutlarıyla ön plana çıkmasına izin veriyor. Tasarımı olabildiğince sade monitörün. Piyano siyahı çerçevenin öyle enteresan bir özelliği mevcut değil, olması gerektiği gibi sadece. Ekranın altında kalan kısımda hoş desenli bir ızgara kullanılmış. Ürünün üzerindeki 3W'lık hoparlörler bu ızgaranın altına yerleştirilmiş. Sağ alt köşede bir açma kapama düğmesine yer verilmiş, o kadar. Diğer kontroller alıştığımız gibi ekranın yanına ya da altına değil, direkt olarak üstüne yerleştirilmiş. Oturduğunuz yerden görmeniz pek olası değil. Ama zaten ihtiyacınız da yok görmeye. Asus MT276'nın yanında kartvizit büyüklüğünde bir uzaktan kumanda da geliyor. Üst panelden yapabileceğiniz ayarları kumandadan da gerçekleştirebiliyorsunuz. Ne çok ince ne de çok kalın diyebileceğim MT276'ın arka yan kısmında kumandayı yerleştirebileceğiniz sürgülü kapaklı bir bölme de mevcut. Böylece kumandayı sağda solda bırakıp kaybetmek gibi bir derdiniz yok. İşiniz bitince yerine takın yeter.



HER YERE UZANSIN ELLERİN

Monitörün arkasını çevirdiğimde karşılaştığım manzara da ön taraftakinden pek farklı değil, basit ve sade. 2xHDMI girişi, ses girişi ve VGA bağlantı noktası arka panelin bir yanında toplanmış. Güç bağlantısı ve güç düğmesi diğer yanda. Elektrikler kesildiğinde fişi çekmek yerine buradan kesebilirsiniz bağlantıyı. SPDIF ses çıkışıysa arka panelin ortasına yakın bir noktaya tek başına yerleştirilmiş. Görüntü konusunda olduğu gibi ses konusunda da birçok seçenek sunuyor MT276. Bilgisayardan



26" ÜSTÜNE 27" FARK YARATMAZ DİYORSANIZ ÇOK BÜYÜK YANILGIDASINIZ! FARKI GÖRDÜĞÜNÜZDE İNANILMAZ HOŞUNUZA GİDECEK.

sesi alıp monitörün hoparlörlerini kullanabilirsiniz. SPDIF çıkışını kullanarak ev sinemanızın ses sisteminden faydalanabilir, konsolunuzun sesini -direkt bağlamak istemiyorsanız- yine kendi ses sisteminizden alabilirsiniz. Kulaklıklarınızı takıp keyfinize de bakabilirsiniz. Ürünün üzerindeki hoparlörler çok güçlü olmasa da benzer özelliklere sahip diğer monitörlerden biraz daha başarılı.

Masanın üstüne yerleştirip tüm bağlantıları yaptıktan sonra ürünle ilgili iki sorun çıkabilir karşınıza. Birincisi, benim başıma geldiği gibi, anneniz siz yokken gelip monitörü söküp film izlemek için kendi bilgisayarına bağlayabilir. Annelik kartını kullandığı için de inceleme için bir süre sıra beklemek zorunda kalabilirsiniz. Bir diğeriyse MT276'nın hareket kabiliyetinin biraz sınırlı olması. Az öne, az da arkaya eğebiliyor boynunu. Sağa solaysa sadece yekpare olarak dönebiliyor. Bunlar dışında bir sorunu yok ergonomi konusunda.

BAKTIĞINI GÖRMEK

MT276'yla ilişkimiz bu noktaya kadar gayet iyi gidiyordu. Normal şartlarda bu noktada ilişkimizin gidişatı belli olurdu. Ama yine annem sağ olsun, işin nereye gideceğini tahmin ediyordum. Çünkü HD filmleri ardı ardına devirmişti yanımda. Görüntü kalitesi olabildiğince yüksek, en dar açıdan bile ne renk ne de görüntü kaybına uğramıyor. Backlight Bleeding sorunundansa eser yoktu, ürünün kendinden emin havası devam ediyordu. Uyku saatlerimizin tutmadığı bir anda çarpabildiğim monitörde oyun oynama şansım da oldu. 2ms (GTG) tepki süresi memnun ederken, filmlerde gördüğüm, yakaladığım görüntü kalitesi ve akıcılık oyunlarda da devam etti. Full HD 1080p (1920x1080) ürünün 50000:1 kontrast oranı fazlasıyla tatmin ediciydi. Asus'un ASCR teknolojisi (Asus Smart Contrast Ratio) kendinden çoğunlukla olumlu olarak, nadirense sıkıcı olarak bahsettirdi. Başarılı siyahlar, başarılı otomatik parlaklık ayarı cidden memnun etti beni. Canımı sıkan kısımsa monitörün otomatik parlaklık ayarının olmadık yerlerde devreye girmesiydi. Örneğin film izlerken karanlık bir sahneye geçiş yapıldığında bir saniyeliğine daha da kararıyor görüntü. Eğer detay bir şey varsa ekranda, onu da kaçırabiliyorsunuz. Neyse ki hazır görüntü modlarının yanında Asus, ürünü istediğimiz gibi kişiselleştirmemize imkân veriyor. Bu sayede en azından benim için sıkıntılı olan bu durumdan kolaylıkla kurtulabiliyoruz.

SEVMEK

Bekleme konumunda 1W güç tüketen MT276'nın güç tüketimi 70W'a kadar çıkabiliyor. Bu kocaman monitörün kocaman kalbi haliyle daha fazla enerjiye ihtiyaç duyuyor. 666,5x512,2x230mm boyutlarında ve 8,5kg ağırlığındaki bu dev için masanızın üzerinde yer var mı bilemiyorum gerçekten. Ama kalbinizde ona bir yer ayırsanız iyi edersiniz. İri yarı duruşuna rağmen tek arzusu sizi mutlu etmek.

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

Artılar: Yüksek görüntü kalitesi, 2xHDMI
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 599$ + KDV

AT-SPF30 "Bijoué"

KADINLARA ÖZEL

İsmini Fransızca bir kelime olan ve mücevherat anlamına gelen bijou'dan alan AT-SPF30 "Bijoué" bir hoparlör. Ufak boyutu ve tasarımıyla kadınların zarafetini tamamlamak gibi bir amaç edinen ürün aynı zamanda kapağının altında bir aynayla geliyor. 105gr ağırlığındaki AT-SPF30 "Bijoué", üç adet AAA pille 33 saatlik müzik keyfi sunuyor. 6 farklı renkte olan (siyah, kahverengi, altın sarısı, açık pembe, pembe ve gümüş gri) ve 18 Haziran'da Japonya'da raflarda yerini alacak hoparlörü kadın Oyungezer'ler beğenecektir sanırım (eğer Japonya'ya giderlerse).

facebook'un Geleceği Tehlikede mi?

GÜVENLİK SORUNLARI HALLEDİLMEZSE... BİR İHTİMAL

Kurulduğu günden bu yana teknik hatalardan ve güvenlik sorunlarından bir türlü kurtulamayan Facebook'un geleceği hakkında İngiliz Abingdon'ın yaptığı ve 1600 kullanıcının katıldığı anket, katılanların %60'ının Facebook'u bırakabileceği ihtimaline dair ipuçları veriyor. Facebook'un en son patlak veren ve Organize Sanayi'ye de konuk olan güvenlik skandalından sonra yapılan ankete göre bu %60'lık kısmın yarısı büyük ihtimalle Facebook'u bırakabileceklerini söylerken, diğer yarısı daha küçük ihtimal sunuyor. %16'lık bir kısım bu durumdan dolayı çoktan siteden ayrılmış, %24'lük bir kısımsa çok çok düşük bir ihtimalle Facebook'u bırakabilirmiş. Yani neymiş? Facebook'un geleceğinin tehlikede olması şimdilik düşük bir ihtimalmiş.

In Win Android

ROBOT OĞLUM O ROBOT, ANDROID O -MERT YİĞİT DOĞRU

Geçen ay buraları In Win'den bir oyun girdabı sarmıştı, In Win Maelstrom. Ustasından çırağına kadar herkesin, tasarımından performansına kadar her şeyi hoşuna gitmişti Maelstrom'un. Bu ay da In Win, Maelstrom'a kardeş gönderiyor: Android. Bakalım küçük kardeş abisine çekmiş mi?

Android, tasarım itibariyle ve adına yakışır ölçüde robota benziyor. Genel olarak ele aldığımızda, Maelstrom'la da birçok benzerliği bulunuyor. Maelstrom'da ön kapak çıkıyordu hatırlarsanız; Android'de de ön kapakta bulunan ve bu robot benzerliğine en çok katkı sağlayan dört adet metalik gri parçadan dilediğinizi söküp arkalarına dört 5.25"lik, bir de 3.5"lik optik sürücülerinizi yerleştirebiliyorsunuz. Altta bulunan peteği de çekip çıkardığınızda ardındaki fanın sökülüp takılması kolaylaşıyor. Bu arada bu fanın arkasında bulunan parça, dilerseniz üç tane daha 3.5"lik optik sürücünüze ev sahipliği yapıyor. Koca ön kapağı söküp çıkarmaktan daha iyi bence parçalı söküm. Maelstrom'un yan kapağında bulunan 220mm fan Android'de de yerini alıyor. Yine aynı şekilde bu fanın led'ini, kapakta bulunan düğme yardımıyla kapatabiliyorsunuz. Ama Maelstrom'dan farklı olarak bu kasadaki 220mm'lik fanı söktüğünüzde yerine sadece iki tane 120mm'lik fan takabiliyorsunuz. Bu fanların yanı sıra kasanın arkasında ve arka üstünde iki adet fan daha yer alıyor. Ama su soğutma isteyen kullanıcılara aradıklarını vermiyor Android, su soğutmaya destek vermiyor çünkü Maelstrom'un aksine. O nedenle 'bu kadar fanın gürültüsüyle ben uğraşamam' derseniz Maelstrom daha iyi bir tercih olacaktır sizin için *(mevcut fanlar gürültülü değil ama, gayet kaliteli-KA)*. Bu kadar fan yerleştirdikten sonra toz filtrelerini de unutmamışlar. Kasanızın için halı olmayacak kısa sürede. Merak etmeyin.

Kasanın ön yüzünde, açma/kapama ve reset tuşları, iki USB bir e-SATA bağlantısıyla mikrofon ve ses giriş çıkışları bulunuyor. Burada yapacağım iki küçük eleştiri var: Birincisi, bu tuşlar ve bağlantı noktaları kasanın tasarımının bütünlüğüne olumsuz etki ediyor. Alttakiler uygun bir kapakla örtülse daha iyi olurmuş sanki. İkincisi de açma kapama ve yeniden başlatma tuşları bu kasanın kalitesinden uzak. Ama dediğim gibi ufak şeyler bunlar, çok fazla üzerinde durmaya gerek yok.

Vidasız montaj sunan kasanın iç kısmı da yine Maelstrom gibi siyaha boyalı. Bir oyuncu kasası olarak diğer kasaların sıkıcı gri iç boyasına sahip olmaması hoş bir özellik.

456x225x500mm mid tower kasanın yerine göre değişen tek eksisi güç kaynağının Maelstrom gibi yine altta bulunması (o ergonomi açısından iyi bir şey ya-KA). Kasayı kullandığınız yere dikkat etmenizi öneririm.

In Win Android de Maelstrom gibi başarılı bir oyuncu kasası. Güç kaynaksız bir kasa arıyorsanız kesinlikle bir göz atın.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



MAELSTROM AŞKINA

Geçen ay vidasız montajı ballandıra ballandıra anlatıp, sonra eksilere vidasız montaj yok yazmışım utanmadan. Bende de kafa kalmadı. Özür.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Kalitesi, soğutma kapasitesi
Eksiler: Yok
Üretim: In Win www.in-win.com.tw
İthalat: Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 109$ + KDV



CM Storm Sentinel Advance

HAYATIMIN FARESİ Mİ NE? -MERT YİĞİT DOĞRU

Bu kadar alınacak farenin, seçilecek markanın arasında bir CM Storm, bir de Sentinel Advance eksikti zaten. Cık Cık Cık. Çok lazımmış gib… Bir dakika yahu ne diyorum ben? CM Storm Sentinel Advance'ın şoku olmalı bu *(ilk defa fare görüyor da arkadaş, sarsıldı biraz-KA)*. Sakinleşeyim biraz. Tamam sakinleştim, devam edebilirim artık.

Geçen ay incelediğimiz CM Storm mouse pad'in markasının Cooler Master olması şaşırtmıştı bizi *(kendi adına konuş babacım ya-KA)*. Ürünün oldukça başarılı olması da aynı ölçüde sevindirmişti hatırlarsanız. Bu ay sanayiyi ziyarete gelen Sentinel Advance da hem şaşkınlığımızı hem de sevincimizi perçinledi, çok da iyi etti. Ummadık taş baş yardı sizin anlayacağınız *(geçmiş olsun, ağrı var mı?-KA)*.

Fare hakkında rahatlıkla şunu söyleyebilirim ki, hayatımda gördüğüm en başarılı tasarıma sahip *(fena değil ama en iyisi ya da bir ilk değil-KA)*. Beş farklı profille birlikte değişen beş farklı renk hem farenin sırtında hem de önüne yerleştirilmiş LED'ler sayesinde masanızda parıldıyor. Dilerseniz kapatın ışıkları ya da farenin önündeki ve sırtındaki LED'lere aynı anda farklı renkler atayın. Ya da değişik ışık oyunlarına girişin, seçim sizin. Ne yaparsanız yapın Sentinel Advance karizmasından zerre kaybetmiyor, aksine katlıyor şıklığını. Bunun yanı sıra farenin üzerinde bulunan ve DPI değerleriyle profil bilgilerini gösteren OLED ekran da ürünün güzelliğine güzellik katıyor.

Ürünün, dokunduğunuzda elinizde kadifemsi bir tat bırakan malzemesinin kalitesi de üst seviyede olduğunu hissettiriyor hemen. Özel örgülü kablosu, kablodan kavnaklanabilecek dertleri en aza indiriyor. Ele oturuşu ve kavrayışında da bir sorun yaşamıyorsunuz Sentinel Advance'in. Ama tuş yerleşiminde ufak tefek sıkıntılar mevcut. Mesela oyun esnasında profil ve DPI değiştirmek zor olabiliyor. Tekerlekle OLED ekran arasındaki DPI ayarlama tuşlarına erişim bir nebze daha kolay. Fakat tekerleğin diğer tarafındaki profil değiştirme tuşlarını kullanmak için fareyi elinizden bırakmanız gerekiyor. Aynı şekilde sol yanda bulunan ve başparmağınıza denk gelen tuşlar da biraz üstte olduklarından kullanımları ufaktan zorlayabiliyor *(elin modeline göre değişen bir durum o, ben bir rahatsızlık yaşamadım-KA)*. Çok büyük problemler değil bunlar ama yine de tuş dizilimine birazcık daha özen gösterilebilirmiş. Sağlık olsun.

Biraz da teknik özelliklerinden bahsedelim… 5600DPI ürünümüzün çift lazer sensörü bulunuyor. X ve Y eksenlerini ayrı ayrı tarayan Sentinel ayrıca X ve Y eksenleri için farklı DPI'lar seçmemize de imkân tanıyor. 1mm'nin üstüne çıktığında imleçle bağlantısını kesen farede kontrolün daima sizde olduğunu hissediyorsunuz. 1000Hz polling ve 1ms tepki süresine sahip Sentinel Advance, hız konusunda da sıkıntı yaşatmıyor. 64kb hafızasında, önceden yarattığınız profilleri gittiğiniz her yere yanınızda taşıyabileceğiniz ürünün ağırlığını da yanında gelen 5 tane 4.5gr parçayla değiştirebiliyorsunuz.

CM STORM SEN HER ŞEYİ DÜŞÜNÜRSÜN

Ürünle birlikte gelen CM Storm yazılımı da olukça başarılı. Bu yazılımla DPI ve profil ayarlarından, ışık oyunlarından, ürün üzerinde bulunan 8 programlanabilir tusa atanacak komutlardan tutun da fare hassasiyetine, çift tıklama hızına, tuşların tepkime süresine kadar fareyle ilgili aklınıza gelen her ayarı yapabiliyorsunuz. Yazılım ilk bakışta biraz karmaşık gelebilir, fakat biraz kurcaladınız mı kısa süre de alışıyorsunuz.

Kutunun içerisinden yedek ayaklar, CM Storm yazılımı, fare sürücüsü CD'si ve farenin kablosunu sabitlemeye yarayan StormGuard adlı parça çıkıyor. Ağırlıkları koyabileceğimiz bir kutu da ekleselermiş keşke, kullanılmadığında ortada kalıyor garipler öylece.

Microsoft SideWinder X4 hayatımın klavyesiydi, CM Storm Sentinel Advance de hayatımın faresi oldu. Bence onlar daha iyisini yapana kadar en iyileri bunlar. O değil de çok gaza geldim, çenem düştü benim. Geç saatin etkisi bunlar. Eğer siz de bu sıralar bir fare almak istiyorsanız CM Storm Sentinel Advance'a bir şans verin. Hatta hiç düşünmeden alın. Pişman olacağınızı hiç sanmıyorum.







İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Tasarım, malzeme kalitesi, teknik özellikleri
Eksiler: Yok
Üretim: CM Storm www.cmstorm.com
İthalat: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyat: 84$ + KDV







Altından iPad, Elmas Nakışlı

IPAD'İN FARKLI BİR YORUMU

Parasını nereye harcayacağını bilemeyen ve aynı zamanda 'Apple'dan babam çıksa yerim!' mantığında olanlara geliyor bu haberimiz. Daha önce de elmaslarla, altınla kaplanan Apple ürünleri görmüştük, o nedenle pek şaşırtıcı da değil aslında iPad'in bu modeli. Stuart Hughes tarafından 64GB'lık bir 3G+WiFi iPad'in 2100 gram 22 ayar altın ve 22.5 karatlık elmaslarla bezenmesinden oluşan üründen 10 adet üretilecekmiş. Fiyatı mı? 189.000$ desem ne geçecek ki elinize?

Albatron EM215

HER LCD'YE MULTITOUCH

Windows 7 kullanıyorsunuz ama LCD monitörünüz dokunmatik değil mi? Üzülmeyin! Albatron EM215 ile her LCD bir gün dokunmatikliği tadacak çünkü, hem de multitouch olarak. Gerçi şimdilik bunun için LCD'nizin 21" ve 16:9 görüntü formatında olması gerekiyor. Ama sürücü gerektirmeyen ve montajı oldukça kolay olan Albatron EM215, eğer gerekli ilgiyi görürse farklı özelliklerdeki monitörler için de gelecek. Sadece 1 watt güç tüketen ve çizilmez bir yapıda olan ürünün Computex Tayvan'da tanıtılması bekleniyor.

OCZ Vertex Limited Edition 50GB Sata II 2.5" SSD

SSD'LER DE UÇTU -MERT YİĞİT DOĞRU

Geleneksel sabit disklerimizin, sessizlikleriyle, güvenilirlikleriyle, düşük güç tüketimleriyle, en çok da performanslarıyla gözümüzden bir hayli düşmesine neden olan SSD'ler geleli bir hayli oluyor. Ama SSD'lerin ilk sürümleri biliyorsunuz kısacık *(çok da kısacık değil de neyse-KA)* ömürlere ve düşük kapasitelere sahiptiler. Sonra ömürler ve kapasiteler yükselmeye başladı ufaktan.

Yukarıda SSD'lerin performanslarıyla eski HDD'lerimizi solda sıfır bıraktığını söyledim ya hani. Hah, Vertex LE de 270MB/s okuma, 250MB/s yazma hızıyla ilk SSD'lere toz yutturuyor adeta. Teknoloji bu, yerinde durmuyor tabii. SSD'ler kısa ömürlüydü değil mi? Artık gereğinden uzun ömürlüler. Bunu ürünün 1.5 milyon saatlik ömrüne bakarak rahatlıkla söyleyebiliyorum. Bu da ortalama 170 yıl demek, geleneksel sabit disklerimizin yaklaşık 20 katına denk geliyor. Yani bu ürüne atacağınız verilerin ömrümüz boyunca güvende olacağı garanti. Hatta çocuklarınıza miras olarak bile bırakabilirsiniz abartıp.

Windows 7 ile beraber gelen TRIM özelliğine de tam destek veriyor Vertex LE. Ne demek bu? TRIM desteği olmayan ya da olsa bile Windows 7'den önceki bir işletim sistemiyle kullanılan SSD'ler, dosyaları sanal olarak silerler. Yani o silinen yer boş olarak işaretlenir ancak yerli yerinde durur, ta ki boş yer kalmayana kadar. TRIM sayesindeyse, bir dosya silindiğinde tam olarak silinir. Böylece SSD, daha sonra sadece boş olarak işaretlediği yerleri boşaltmakla uğraşmaz ve bu da bize performans artışı olarak geri döner. Yani Vertex LE'yi Windows 7 ile kullanmak havadan performans artışı demek. Bunun yanında Vertex LE'nin SandForce SF1500 kontrolcüsü de ürünün IO performansını uçuruyor.

OCZ'nin bu sınırlı sayıda üretilen SSD'si, sahip olduğu özelliklerle kendini bize sevdirmekte zerre zorlanmıyor. Eğer fiyat konusunda bir sıkıntınız yoksa (ki bu biraz zor), kendinize uygun kapasiteli bir tane seçip bilgisayarınızı OCZ Vertex Limited Edition ile taçlandırabilirsiniz. O değil de hakikaten ne zaman sona erecek bu SSD'lerin kronik yüksek fiyat hastalığı?





İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Okuma yazma hızı, uzun ömürlü
Eksiler: Fiyatı
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyat: 349$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Asus Rampage III Extreme

OYUNCULARIN CUMHURİYETİNE TAZE KAN -MERT YİĞİT DOĞRU

Geçen ay incelediği Asus Crosshair IV'ten sonra, Kaan Usta'nın kendi sağlığı için uzunca bir süre 'Republic of Gamers' logolu bir anakart incelememe kararından dolayı, bu ay ofisi ziyaret eden Rampage III Extreme bana kaldı. Spottaki taze kan ben oluyorum yani, anakart değil. O her şeyiyle bildiğiniz ROG işte.

Anakartın incelemesi bana kaldı kalmasına da, iyi mi oldu kötü mü onu kestiremedim. Rampage III'ten sonra evdeki anakartım yüzüme nasıl bakacak bilemiyorum. Çoğu kullanıcı için çoktan bir arzu objesi halini alan ROG anakartlar için bende de durum pek farklı değil. Neyse, incelemeyi bir an önce bitireyim de bitsin bu çile.

Intel'in X58 çipsetini kullanan ürün, LGA 1366 soket Intel Core i7 işlemcilerin yanı sıra 32nm teknolojisiyle üretilecek olan 6 çekirdekli Core i7'lere de tam destek sunuyor. Aynı zamanda üzerinde bulunan 6 tane DIMM slotuyla, 24GB'a ve 2200(O.C) MHz'e kadar üç kanal DDR3 RAM desteği de bulunuyor. Artık ROG'un renkleri haline gelen kırmızı ve siyahın bolca kullanıldığı değişik bir soğutucuya sahip Rampage III Extreme'in zerafetini, tasarımı değişen yuvarlak ROG logosu da oldukça artırıyor. Ben de evde yolumu gözleyen anakartımdan iyice tiksiniyorum. Bakalım başka neler gelecek başıma? Hah, mesela SLI ve CrossfireX desteği. Doğal olarak da 4 tane PCI-E slotu. Sonra SATA 3Gbps yanında SATA 6Gbps desteği de var, hmm. USB 3.0 desteği de cabası. Nerden çıktın karşıma be Rampage III Extreme?

ROG'u ROG yapan özelliklerin tümüne sahip Rampage III Extreme de. Bilmediğimiz pek bir şey yok aslında. Overclock'çular için tasarlanmış ROG Connect ve RC Bluetooth Connect özellikleri, dahili açma kapama ve CMOS reset tuşları, iROG overclock kontrol yongası, MemOK, dual BIOS falan… Bunların yanında, daha önceden ayarlamış olduğunuz ayarları yüklemenize yarayan dahili Go Button, PCI-E slotlarını açıp kapatabilme ve kart üzerinden voltaj ölçümü yapabilme, parçalara daha kararında voltaj sağlayan Extreme Engine Digi+, iki BIOS arası geçiş gibi özelliklere de sahip ürün. Yani sözün özü, overclock delilerini uçuracak nitelikte bir anakart bu. Zaten yaptığımız overclock testlerini rahat rahat karşılaştırabilelim diye kutuya bir de 3DMark Vantage Advanced Edition eklemeyi unutmamış amcalar. Bonus olarak Kaspersky Anti-Virüs de DVD'den el sallıyor.

Son paragrafa geldik, bitsin artık bu işkence. Kaan ustanın bu anakartlar yüzünden neden bu hale geldiğini anlıyorum artık. Ben de ROG vatandaşı olmak istiyorum ama şimdilik zor gibi görünüyor bu. Eğer sizin imkânınız varsa hiç durmayın, oyuncuların cumhuriyetine biletinizi alın. Ben de kendi anakartıma döneyim artık, yeter bu kadar macera.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★

Artılar: RoG
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 455$ + KDV





Ezcool H-996

DAHA AZ MÜTEVAZI OYUNCULARIN DAHA GÜZEL KASASI -MERT YİĞİT DOĞRU

Allah'ım bu ne kasa bolluğu böyle? Her tarafım kasalarla çevrildi ustam duy sesimi! *(duymamakh!-KA)* Aman neyse ki gelen kasalar başarılılar da incelemeleri keyifli oluyor, bir nebze teselli ediyorum kendimi bu sayede.

Geçen ay incelediğimiz Ezcool H-770'in bir üst modeli olarak nitelendirebileceğimiz bir model H-996. Tasarım olarak da çok benzerler zaten. Yapılan bir-iki (ve son derece yerinde) değişiklikle kardeşinden daha başarılı bir kasa olmuş ama bu. Anlatacağım şimdi neler yeni, neler eski.

Tasarımdan girdik, oradan devam edelim bari. H-996'yı halefinden ayıran ilk özelliği ön paneli. H-770'in ön panelini süsleyen mavi LED aydınlatmalı fanın yerinde, yuvarlak bir LCD ekran bulunuyor. Bu ekranla işlemciden sabit diskinize kadar, aralarında geçiş yaparak sistemin tüm sıcaklık ve fan değerlerini gerçek zamanlı olarak takip edebiliyorsunuz. Bir de daha önce ayarladığınız fan hızının altında ya da sıcaklığın üstünde bir değerle karşılaşırsa kasa sizi derhal uyarıyor. Sistem güvenliği için gerekli ve hoş bir özellik olmasını geçtim, kasanın şıklığını da bir hayli artırıyor bu LCD ekran. Gelelim kasanın bir diğer güzelliğine. H-770'in, üzerinde tek fanla gelmesinden yakınmıştım değil mi? Bu yakarışımı Ezcool duymuş olacak ki, ürünün yan kapağına 250mm'lik bir fan yerleştirmişler, ne de iyi etmişler. Yalnız bu fanın isteğe bağlı bir özellik olduğunu belirteyim. Eğer istemiyorsanız birine fan monte edilmiş iki yuvalı kapakla da alabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra arkasında da fan bulunan kasanın, sisteminize sağlayacağı hava akımı konusunda sıkıntısı olacağını sanmıyorum.

Diğer özellikleri H-770 ile aynı olan ürün, yine ön yüzünde mavi bir LED'in aydınlattığı 3 USB, bir e-SATA ve ses bağlantılarıyla açma kapama ve reset tuşları barındırıyor. 5.25"lik sürücüleri örten kapaklar da yerli yerinde. Kasaya yerleştirilebileceğiniz optik sürücü sayısında da fark yok. Yine 4 tane 5.25"lik ve ikisi dışarıya açılan 6 tane 3.5"lik optik sürücü takabiliyoruz. 350w'lık (420W peak) güç kaynağı da aynı şekilde üründe yerini almış diyor ve bu sıkıcı paragrafa son veriyorum.

Geçen ay incelediğimiz H-770'i beğenmiştik, bu ayki H-996 daha bir hoşumuza gitti. Aralarındaki 15$'lık fiyat farkı sizin için sorun değilse, H-996'yı seçmelisiniz elbette.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: LCD Ekran, 250mm'lik fan
Eksiler: Yok
Üretim: Ezcool www.ezcool.com.tr
İthalat: Oksid Bilişim www.oksid.com.tr
Fiyat: 82$ + KDV

Google Wave Açıldı

DAVETİYE PEŞİNDE KOŞMAYA SON

Duyurulduğu ilk günden beri heyecan uyandıran özellikleriyle çoğunluğun beğenisini kazanan Google Wave, sonunda preview halinden kurtuldu ve herkese açık hale getirildi. Yani Wave incelememizde bahsettiğimiz gibi artık arkadaşlarınızın peşinden 'davetiyeee!' diye koşmanıza gerek kalmadı. Eğer preview versiyonu ilginizi çekmediyse, en azından şimdi Wave'e bir şans verin derim. Proje sorumlusu Lars Rasmussen'in tek istediği de bu.

ClamCase

IPAD'DEN NETBOOK

iPad netbook kategorisinde bir cihaz değil, biliyoruz bunu. Ne yapsak da netbook olsa bu cihaz? Bu soruyu birileri kendilerine sormuş ve ClamCase'i yaratmışlar. ClamCase için, monitörü yerine iPad'inizi yatay konumda yerleştirebileceğiniz piyano siyahı bir netbook kasası diyebiliriz. Klavyesinin iPad ile bluetooth üzerinden anlaştığı ürün, son halini alıp piyasaya çıktığında iPad gerçekten netbook mertebesine erişebilecek sanırım. Yani sanmıyorum aslında. Ama, neyse…





CM Strom HS-M Battle Pad SSK

FAREM ÇOK MUTLU

O kadar dert tasa varken üstünde düşünülecek, faremizi üstünde gezdireceğimiz yüzeyin derdine düşüyor olmak eminim sizlere de garip geliyordur. Hayat devam ediyor elbette. Eğer bir mouse pad aklınızı sorunlardan bir nebze uzaklaştırabiliyorsa, ne âlâ.

Mouse pad'i hakkında düşünmeyenler için de edecek bir iki lafım var aslında. Bilgisayar başında geçirdiğimiz zaman, ne amaçla olursa olsun, hepimiz için çok kıymetli. Çalışırken çevre koşullarını daha bir rahat kabullenirken oyun oynarken ya da internette gezinirken haliyle iş ortamındakinden daha fazla konfor arıyor insan. Sonuçta eğlence ve dinlenme saatimiz. Gün boyu süren yorgunluğumuzun iyi bir karşılığı olmalı. Dandik bir fare, kötü bir mouse pad tüm oyun zevkimizin canına okuyabildiği gibi internette gezinmeyi bile çileli hale getirebilir. Biliyorum genelde profesyonel oyuncu ekipmanlarından giriyorum mevzuya ama günden güne değişiyor insanın ruh hali. Bugün de böyle bir gün.

HS-M Battle Pad SSK, bize sosyal sigorta vaat etmiyor elbette. Bu kötü esprinin ağzınızda bıraktığı o kötü tadı silip atacak, hatta bilgisayar oyunları hayatınızın bir parçasıysa söküp atacak vaatlerle geliyor. Polipropilen (her neyse) ve alaşımlı üst yüzeyi hoş bir dokunuşa sahip. Ürünün soğuk ve katı görünümünü alıp götürüyor ufak bir temasla. Masamda duran türlü fare, üstünde rahatlıkla hareket etti. Hatta fazlaca hassas, kaygan bir duygu veriyor insana. %100 kauçuk tabanı masaya sıkı sıkıya tutunuyor. CM ürünün özellikle bozuk yüzeyler düşünülerek hazırlandığını, her ortamda aynı konforu yaşatmak üzere tasarlandığını hissettiriyor. Masama bir iki delik delip, üstünü zımparalamasam bile ne demek istediklerini anlayabiliyorum. Dediğim gibi, katı ve güçlü bir görünümü var ürünün hali hazırda. Sert, katlanmaz, hareketsiz. Katlayıp çantanıza koyacağınız bir pad değil kesinlikle. Muhtemelen çantanıza koyarken diz üstü bilgisayarınızla aynı göze sıkıştıracağınız bir şey. Boyutları devasa padlerden hoşlananları dahi tatmin edecektir ayrıca. 260x350mm. Kalınlığıysa sadece 4mm.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Uzun süre aşınmadan, bozulmadan dayanacağının sinyallerini de veriyor ürün. Dikkat edilecek tek şey, yanlışlıkla üstüne kesici ya da delici bir şeyler koymamak. Tek bir sıkıntım oldu ürüne dair, o da üst yüzeyin kaplamasının kenarlarının hafiften keskin olması. Bileğimi rahatsız ediyor bu keskin kenarlar. Ama 2 günlük kullanımdan sonra alıştık birbirimize. Rahat, hızlı, konforlu. Farelerimin lazerleri zorlanmıyor siyah yüzeyi kavramakta. Farem elimin bir uzantısı gibi hareket etmeye devam ediyor HS-M üzerinde. Lan partilere taşır mıyım, bilmiyorum. Çünkü son zamanlarda hep es geçiyorum bu tür organizasyonları. Ama ayrılık vakti gelip çatana kadar masamın üzerinde kalacağını biliyorum. Farem mutlu, ben de.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Üretim kalitesi, hassas üst yüzey
Eksiler: Yok
Üretim: CM Storm www.cmstorm.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 35$ + KDV



I-Fairy

BELEDİYE BAŞKANININ ONA VERDİĞİ YETKİYE DAYANARAK…

Robotların sonu ne olacak çok merak ediyorum. İlerleyen zamanlarda dünyayı ele geçirirlerse falan bunlara şantaj niyetine kullanacağımız bolca malzememiz var Allah'tan. Bunlardan sonuncusu da I-Fairy. Japonya'da evlenecek bir çift olan Tomohiro Shibata ve Satoko Inoue, 'ne yapalım da nikahımız farklı olsun?' sorusunu sormuşlar kendilerine. Robotu üreten firma Kokoro'da çalışan gelinin aklına da bu fikir gelmiş. Yaptığından oldukça memnun olan gelin hanımımıza göre, Japonlarla robotlar arasında ilginç bir bağ var. Damat Tomohiro Shibata ise I-Fairy'nin biraz daha zeki olabileceğinden dem vurmuş. O değil de uzaktan kumandayla yönetiliyormuş zaten robot, kullananda bir sorun var demek ki. Siz de nikahınızın bir robot tarafından kıyılmasını istiyorsanız, evlilik masraflarınıza 68000$ daha ekleyin. Uzaktan kumanda edecek kişiyi de iyi seçmeyi unutmayın ki, suç robota kalmasın.

BenQ M2700HD

BUNU DA KAPTIRMADIM YA SİZE OH OLSUN!

Şanlı mıyım şanssız mıyım bir türlü karar veremedim. Şahane bir 27" monitörü valideye kaptırmıştım ki bir yenisi geldi Organize Sanayiye. Kartlarımı akıllıca oynamalıydım bu sefer. Annemin ikinci monitörü de yanlayıp, kendi monitörüyle birleştirip Eyefinity yapmasına tahammül edemezdim. Bu yüzden M2700HD'yi atölyeden çıkartmamaya karar verdim. Ama burası da pek tekin değildi hani.

Her an birileri gelip kıymetli 27" monitörümü kendi masasına gitmeye ikna edebilirdi. Post apokaliptik bir dünyada, hayatta kalanlar için su ve yiyecek neyse, atölye sınırlarında da monitör öyle bir şey neredeyse. Bu yüzden dikkatli olmalıydım. Pek kolay olmayacaktı bu görev. Devasa kutuyu geçerken fark etmemelerine imkan yoktu zaten. Her fark eden biraz yavaşlıyor, daha bir dikkatli bakıyor, yaklaşıp çokta umurlarında değilmiş gibi monitöre şöyle bir bakıp "güzelmiş, fena değil" tarzı yorumlar yaparak uzaklaşıyordu. Masamın kalabalık olmasına alışıklardı. Nasıl fark ediyorlardı yeni monitörü? 2 monitör daha duruyordu masa üstünde ve onlarda ufak tefek sayılmazlardı. Belimi tutarak usulca dikildim olduğum yerde. Yaşlılığın tek değil belki ama en yüksek sesli habercisiydi bel ağrısı. Yavaş yavaş masanın diğer tarafına yürüdüm. Şimdi anladım neden herkesin bu tarafa baktığını. Monitörün arka panelinde metalik, dokulu, kocaman bir BenQ logosu vardı. Önden yeterince iyi görünüyordu, arkaya ne gerek vardı diye geçirdim içimden. Nafile tabi. Fark edilmiştik bir kere.

LOGO?

Ön panel arkadaki logodan daha sadeydi aslında. Piyano siyahı çerçevenin üstünde incecik bir cam çerçeve, aynı zamanda alt panelde hoparlörleri gizleyen ızgarayla da köprü vazifesi görüyordu. Kontrol tuşları sağ yan panele yerleştirilmişti. Açma kapama tuşunu da biraz ufak yaptıkları için ilk anda basamadım. Kutudan uzaktan kumandası da çıkınca anladım ki bu düğmelerle fazla haşır neşir olmamı arzu etmiyorlar. Sorun değil, işime bile geldi. Hoş kumanda üstündeki tuş sayısına bakınca gereğinden biraz büyük olmuş gibi geldi bana. Bu boyutlarda bir kumanda yapıyorsunuz bari tuşlarını azıcık daha iri yapsaydınız. Bak bizim eller biraz iri. Olmuyor böyle, yumuk yumuk basıyorum tuşlara.

Arka panelde yer alan bağlantılarda kaybolmadan önce bir daha alıcı gözüyle bakıyorum ürüne, sade ve şık. Evet hoş duruyor masamın üstünde. BenQ'unun M2700HD'yi üretirken yegâne amaçlarından biri evdeki tüm multimedya cihazları tek bir seferde bağlayıp, eğlencenin merkezi olabilmek evinizde. En azından internet sitesinde bu şekilde lanse edilmiş ürün. Bu konuda da hayli başarılı zaten. 2 HDMI, VGA, DVI, komposit, S-video, 4 USB, SPDIF, kulaklık, kısaca aklınıza gelecek her türlü bağlantı noktası bulunuyor üstünde. 4x2.5W hoparlörleri de mevcut ayrıca. Ürünün üstünde eksik, olan ki o da bir eksi deği,l sadece TV Tuner. Evdeki kullandığınız ev sineması sistemini yada reciever'ınızı bağlayarak bu eksikliğide ortadan kaldırabilirsiniz. Toparlarsak M2700HD evde görüntü verebilen ne varsa aynı anda bağlayabileceğimiz oldukça başarılı bir ürün.



TOST MAKİNASI GİRİŞİ YOK

Cihazları bağladık, hepsinden ses ve görüntü aldık. Görüntü kalitesi nasıl? 1920x1080, 16:9, Full HD M2700HD'nin tepki süresi 2ms (GTG). 50000:1 gibi gayet başarılı bir kontrast oranına da sahip. HD filmlerde be oyunlarda performansı oldukça yüksek. Masaüstü uygulamalarını kullanırken mevcut parlaklık ve renk ayarlarından biri mutlaka sizi memnun edecektir. Ancak bu hazır gelen ayarların bir kısmı çok başarılı değil. Örneğin oyun modunu kullanmak görsel olarak oyunları birazcık aşağıya çekti. Bu yüzden kendi ayarlarımı yapmayı tercih ettim. Ayarlara standart monitörlerde olduğu gibi yan panel üstünden değil, uzaktan kumanda üzerinden ulaşabiliyor olmak bu değişiklikleri sıkıntı çekmeden yapmama imkan tanıdı. Menülerin anlaşılır ve kullanımının kolay olmasının da bunda etkisi vardı elbette.

Bu gayet şık, başarılı üründe piyasadaki pek çok monitörle ortak bir eksiye sahipti. Önceleri çok sallamadığım, ancak masamın üstündeki kalabalık arttıkça daha çok rahatız edici bir hal alan bir eksi bu. Ürünle birlikte gelen ayak olabildiğince ufak tefek tasarlanmış. Monitör öne ve arkaya çok yumuşak bir hareketle yatırılabiliyor. Ancak tek eksenli hareket kabiliyeti işi kotarmaya artık yetmiyor. Monitörü her seferinde ayağıyla birlikte çevirmek zorunda kalıyorum ki, ikisi birbirine açılı durduğu için eski yerine ittiğimde tek harekette başladığımız noktaya dönemiyor. Kısaca her seferinde masamı ufaktan düzenlemem gerekiyor. Siz monitörü benim kadar kurcalamıyorsanız dert değil elbette. Zaten bu ürüne özel bir durum değil bu. Piyasadaki monitörlerin büyük bir kısmında aynı sorun başımıza geliyor.

OLMUŞ

BenQ M2700HD çok iyi bir monitör. Ben incelemeyi hazırlarken firmadan henüz fiyat bilgisi gelmemişti. Baskıya girene kadar bilgi elimize geçerse künyeye ekleyeceğim. Piyasada 580$ + KDV gibi bir fiyat etiketiyle bulabildim kendisini. Kalitesi, becerileri¸üstündeki BenQ teknolojileri ve performansını bir araya topladığınızda çokta can yakan bir rakam değil. Fiyat performans oranı da iyi diyebiliriz. İşin en iyi yanıysa bu monitörü ne anneme ne de Organize Sanayi sakinlerine kaptırmadan incelemeyi tamamlayabilmiş olmam. Geçmiş olsun bana.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: -
Artılar: Bağlantı noktaları, yüksek performans
Eksiler: Yok
Üretim: BenQ www.benq.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyatı: -



Versace Unique

ALICAM UNIQUE'İ VURUCAM KIRBACI

Beklenen oldu ve Versace de sonunda telefon piyasasına girdi Unique ile. Ben bekliyordum valla, sizi bilemem. Bolca 18 ayar altın ve deri kaplamanın kullanıldığı, çizilmez safirden yapılma dokunmatik ekranı bulunan bir telefon arıyordum, tüm bu özellikleri Unique'de buldum. Aynı zamanda el yapımı olması da gerekiyordu Unique gibi. Sonra bir de teknik özelliklerine baktım, ihtiyaçlarımı karşılayacak nitelikte. 5.0MP LED'li kamerası, 3G'si falan. Fiyatı da açıklansın, gidip alıyorum hemen bunu ben, kafaya koydum. Evet.



Twitter'ın 'Accept' Açığı

BİR TÜRK TWITTER'A BEDELMİŞ

Geçtiğimiz günlerde Twitter, Bora Kırca adlı bir kullanıcısının bulduğu açık yüzünden olaylı saatler geçirdi. 'Accept' yazdıktan sonra yanına yazdığınız kişinin sizi takip etmesini sağlayan açık, kısa süreliğine herkesin takip listesinin boşalmasına, bu yüzden ünlülerin telaşlanmasına, espri tufanları oluşmasına (NASA'nın "merak etmeyin takip listenizi tüm evrende arıyoruz, kısa sürede buluruz"u gibi), Bora Kırca'nın hesabının kapanmasına ve tüm dünyanın birkaç günlüğüne bizi konuşmasına neden oldu. Twitter çalışanlarına mail attığını, fakat geri dönen olmayınca bunun önemsiz bir açık olduğunu sandığını vurgulayan Bora, 'bunun bu kadar büyük bir soruna dönüşeceğini tahmin etmemiştim. Yaptığımdan memnunluk duymuyorum ve hacker değilim' dedi. Açıklama İnci Sözlük üzerinden yayınlandığı için, İnci de dünyaya açılmış oldu böylece.

Lenovo ThinkPad T400s

HER YÖNÜYLE KLASİK BİR THINKPAD -MERT YİĞİT DOĞRU

Nisan sayımızda ofisimize uğrayan ThinkPad Edge'i incelemek istemiştim (çocukken babamın işyerinde kurcaladığım bir IBM ThinkPad vardı da). Ama Kaan Usta araya girince bana sıra gelmedi tabii. Gün oldu devran döndü, bu ay bana da bir ThinkPad incelemesi düştü. Yaşasın ilahi adalet!

Ürünü çantama attığım gibi eve götürdüm o sevinçle. 1.77kg 21mm'lik T400s'i ev-ofis arasındaki "şehirlerarası yol" tadındaki mesafede taşırken pek sıkıntı çektiğimi söyleyemeyeceğim. İncelemenin ilk ayağını, ürünü yorulmadan sıkılmadan ofisten eve taşıyana kadar halletmiş oldum böylece. Eve varıp ürünü çantamdan çıkartırken de incelemenin ikinci ayağını tamamlamış oldum. Çantadan masaya olan yolculukta alıcı gözüyle bakınca T400S'in tasarım olarak biz oyunculara hiç hitap etmediğine karar verdim. E zaten bu bir ThinkPad, bunu beklemek hata olurdu. Üst kapağı kadifemsi bir dokunma hissi bırakan bilgisayar, bu kaplaması sayesinde kolay kolay çizilmiyor da. Piyano siyahı kaplamasıyla Edge'den sonra iyi geldi bu *(kırmızı iyiydi yahu, baymadın mı siyahlardan sen?-KA)*. 'Kapak üzerinde neler var peki?' derseniz de 'Lenovo ve bilindik üzere çapraz yerleştirilmiş ThinkPad amblemleriyle pil durumunu ve uyku modu durumunu gösteren ledler' derim.

Ürünün bağlantı noktalarının büyük kısmı arka panele yerleştirilmiş. Sol yan panelde sadece bir USB bağlantısı, kart okuyucu ve kulaklık girişi bulunuyor. Arkadaysa ikinci bir USB bağlantısı (bilgisayar kapalıyken de bu USB bağlantısını şarj amaçlı kullanabiliyorsunuz), VGA ve DisplayPort girişleri, hızlı e-SATA bağlantısıyla tümleşik bir diğer USB bağlantısı, ethernet girişi ve güç bağlantısı bulunuyor. Sağ yanda bulunan DVD yazıcının özelliği de kolayca yerinden sökülebiliyor oluşu. Bu sevdiğim özelliğin iki getirisi var: Birincisi, kullanmadığınız vakitlerde çıkardığınızda zaten fazla ağır sayılmayan bilgisayarın daha da hafif hale gelmesi, ikincisi de buraya ekstradan bir pil daha takabiliyor olmamız. Böylece 3,5-4 saat pil ömrüne sahip olan T400s'in pil ömrü 5,5-6 saate kadar çıkarılabiliyor *(taktığınız pile göre değişiyor o tabii ki-KA)*.

Kapağı kaldırmak için ThinkPad yazısının alt taraflarına denk gelen çubuğu kaydırmak gerekiyor. Peki neden kaymıyor bu? Hmm. Kapak kilidi kapalıymış. ThinkPad işini sağlama alıyor her konuda. Kapak kilidini açınca çubuk da kayıyor ve ortaya kırmızılı (Kaan usta çok sever) siyahlı mavili TrackPoint'li (bunu daha da çok sever) klasik ThinkPad çıkıyor. 14.1" LED ekranın altında bağlantı ve işlem durumunu takip edebileceğiniz LED'ler duruyor. Bakıyorum ekstra başka neler var. Hah, parmak izi okuyucusu. Parmağınızı buraya okutarak da açabiliyorsunuz bilgisayarı dilerseniz. Nümerik tuşları bulunmayan klavyenin sol üst yarısında açma kapama, ses ve mikrofon kontrol tuşlarıyla ThinkVantage programı kısayol tuşu bulunuyor. Sisteminizin birçok ayarlarını gerçekleştirebildiğiniz, testler yapabildiğiniz ve sistemin durumunu takip edebildiğiniz kapsamlı ve kullanışlı bir program ThinkVantage. Klavyenin iki yanında bulunan tiz hoparlörlerse sesi biraz açtığınızda çatırdamaya başlıyorlar hemen. Hoparlörlerin ses kalitesi konusunda sınıfta kalıyor T400s.

OYUN OYNASAYDIK?

İşin sıkıcı yanı olan teknik özelliklerinden de kısaca bahsedip oyun performansına bakalım T400s'in. İncelenmek için bize gönderilen üründe Windows 7 Professional (32bit) Core 2 Duo SP9400 işlemci, Intel GMA 4500 MHD ekran kartı, 4GB bellek ve 128GB SSD bulunuyordu. SSD sayesinde, bilgisayarın açılma kapanma ve masaüstü performansının uçtuğunu söylememe gerek yok sanırım. Parlak bir oyun performansı beklemeyin elbette.

Ürün 801.11b/g/n wireless ve 3G destekliyor. GPS de mevcut. 3G ve GPS özellikleri opsiyonel olarak yer alabilir üründe haberiniz ola. Sunumlarda işimize yaraması muhtemel olan bir özellik de T400s'in ekranının 181 dereceye kadar açılabiliyor olması. Ekranın üstünde 2Megapiksel web kamerası ve klavyeyi aydınlatabilen bir fener bulunuyor. Geri aydınlatmayla çözülse şu iş ne güzel olurmuş. Klavyeye geri aydınlatma gelmemesine rağmen enteresan bir su tesisatı geliyor ürünle birlikte. Klavye üstüne su, cola, ayran vb sıvı maddeler döktüğünüzde, sıvı sisteme zarar vermeden ürünün alt kısmındaki tahliye deliklerine yönlendiriliyor. Böylece sadece kucağınızda kullanırken pantolonunuz kirlenmiş oluyor ama değerli diz üstü bilgisayarınıza bir zarar gelmiyor.

Sonuç olarak biz oyuncuların uzaktan bakabileceği bir ürün T400s. Yüksek fiyatı bir yana, oyun oynamak için ideal bir sistem değil. Ama uzun yıllar işinize, toplantınıza, sunumunuza sizinle gidip gelecek, kolay kolay dağılmayacak, hiddetinize dayanıp, dikkatsizliğinizi sineye çekecek sağlam bir diz üstü bilgisayar. Lenovo, IBM'in ThinkPad'ini bundan daha iyi bir şekilde güncelleyemezdi. Hayırlı olsun.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 2

Artılar: Tam bir iş bilgisayarı

Eksiler: Yok

Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr

Fiyat: 2499$+KDV





Samsung XL2370

SAMSUNG'DAN YENİ BİR ARZU OBJESİ –DAMLA PINAR GÖK

Sıradan bir ofis gününde, Kaan elinde tuttuğu bir kutuyla masama doğru yaklaştı. Kaçınılmaz sonun yaklaştığını hissediyordum. Geçici İşçi için sıra bendeydi ve her canlı gibi ben de Kaan'ın acımasız parantezlerini tadacaktım *(acımasız parantez ne ola?-KA)*. Yanıma yaklaştıkça korkum biraz azaldı çünkü elinde tuttuğu kutunun üzerinde Samsung yazıyordu. Severdim Samsung'u, kolay ve eğlenceli bir inceleme olacak gibi görünüyordu. Astigmat gözlerimi kısıp kutunun üzerinde yazanları okumaya çalıştım. Oley, bu bir monitördü, hem de Samsung!

Öncelikle bi' izah edeyim sayın okur (ve Kaan)… Bendeki bu Samsung monitör sevgisinin başlangıcı çok eski tarihlere dayanıyor. İlk monitörüm olan ve eşek ölüsü diye tabir ettiğim yumurta ekranlı CRT monitörüm Samsung'du. Senelerce çeşitli işkencelere maruz kalmasına rağmen bir kez bile teklemedi *(monitörüne işkence edip sonra parantezler çok acımasız diyenini de ilk defa görüyorum hayatımda-KA)*. Sonra artık Flat teknolojisine geçme zamanının geldiğine karar verip yumurta ekranı *(sen atmışsındır o yumurtayı kesin-KA)* sattım ve düz ekran bir Samsung monitör aldım. Bu monitörü de senelerce büyük bir keyifle kullandıktan sonra bizim düz ekranı Samsung LCD monitörle değiştirdim. Şu an hâlâ aynı LCD'yi kullanıyorum ve üstelik eve ikinci bir bilgisayar geldiğinde flat monitörü takıyorum. Aslanlar gibi çalışıyor ikisi de, Samsung hiç üzmedi beni bugüne kadar *(ama sen onu çok üzmüşsün anladığım kadarıyla-KA)*.

Kişisel Samsung tarihçemi bir kenara bırakıp monitör incelemesine geçelim*(bir zahmet-KA)*… Kaan'ın beni monitörle baş başa bırakmasının ardından ürünü kaldırıp masanın üzerine koymaya hazırlandım (hehe, n'aber Mert). 23" bir monitördü kendisi, ağır olmalıydı. Şöyle bir arkaya doğru gerindim, destek aldım, monitörü tuttum, kaldırdım… ama tuhaf bir şeyler vardı çünkü alışılmadık biçimde hafifti bu monitör. Üstelik alışılmadık biçimde de inceydi. Sonradan 3.6 kilogram ağırlığında olduğunu öğrendiğim bu şık ürün hemen hemen 1 parmak inceliğindeydi (donanım dünyasında "hemen hemen 1 parmak" diye bir terim var mı acaba?). İmkânsız gibi duruyordu benim için; ama Samsung bir imkânsızı gerçekleştirmiş bu monitörde *(kol kasların gelişmiş olmasın? O da imkânsız gibi geliyor da bize, hareketli kişiliğinden dolayı-KA)*.

Kabloları takıp büyük bir heyecan içerisinde masama kuruldum ve hemen monitörü kurcalamaya başladım. 16:9 geniş ekranlı bu monitörde ilgimi çeken ilk şey çözünürlük oldu. 1920 x 1080 çözünürlüğü destekliyor Samsung XL2370. Full HD mi ne oluyormuş bu, ama PS3'üm olmadığı için benim pek ilgimi çekmedi bu Full HD mevzusu *(nasıl çekmedi be? 1024x768 oyun mu oynuyorsun hâlâ?-KA)*. Dizi mizi diyeceksiniz ama John Locke'u Full HD görsem n'olur görmesem n'olur. Hem zaten ben bu PS3 ve dizi mevzularını televizyonda daha çok seviyorum. Bu yüzden XL2370'in Full HD özelliği beni pek sarmadı. İlgimi çekmeyen diğer bir özelliği de 5.000.000:1 Dinamik Kontrast Oranı oldu. Pek anladığım bir konu değil; ama herhalde iyi bir rakamdır 5.000.000:1. Ha bir de 2ms tepki süresi var. Bunu biliyorum ama, ne kadar düşük olursa o kadar iyi oluyor *(5000:1 monitörüne dönünce anlarsın merak etme o mevzuyu-KA)*.

BEN SANA HAYRAN, SEN CAMA TIRMAN

Sıkıcı teknik özellikleri bir kenara bırakırsak, üründe en çok hoşuma giden şey dokunmatik menü ve LED (geri-KA) aydınlatma oldu. LED aydınlatma sayesinde renkleri daha önce hiç görmediğim kadar parlak şekilde görme imkânı buldum. Neredeyse ekrandaki çiçek görüntüsüne burnumu uzatıp koklamaya çalışacaktım. Dokunmatik menüde parmaklarımı gezdirmek de ayrı bir zevk oldu benim için. Her iki özellik de çok şık duruyor. Diğer bir şık özellikse hem kasanın hem de tablanın etrafındaki şeffaf çerçeve ve şeffaf ayak. Parlak siyah kasayla birlikte şeffaf çerçeve harika bir uyum sağlamış. Ayağın tablaya tutturulduğu kısımdaki kristal mavilik de ufaktan göz kırpmış, hoş olmuş. Tam bir tasarım harikası bu monitör. Üstelik bu cici alet tam bir çevre dostu. Benzer monitörlere oranla üçte bir oranında daha az enerji harcıyor, halojen ve cıva gibi zehirli maddeler de içermiyor. Bu özelliğiyle de tam puan aldı benden. Samsung XL2370'de tek bir şey beni rahatsız etti, o da internette dolanırken fontların sanki bulanık gibi görünmesiydi. Ama bunun benden kaynaklandığını tahmin ediyorum, muhtemelen bi' ayarını yapamamışımdır (Bir bilene soralım… Kaan?)*(evet yapamamışsın, monitör masumdur-KA)*

Samsung XL2370 tam anlamıyla bir arzu objesi oldu benim için. Monitör konusunda katı kurallarım var ve çok sıra dışı bir durum olmadığı sürece de monitör seçimimi Samsung'dan yana kullanmaya devam edeceğim. Artık sıradan LCD'lerin miadı dolmak üzere, XL2370 bir sonraki monitör seçimim için ağır basan bir seçenek olacak *(paran yetmez-KA)(Acımasız acımasız diye kırk kere derseniz aha böyle oluyor işte-KA)*.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Hafif, tasarım harikası, yüksek çözünürlük ve kontrast oranı

Eksiler: Yok

Üretim: Samsung www.samsung.com.tr

İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Kont www.kont.com.tr

Fiyatı: 469$ + KDV



USTANIN TAVSİYESİ

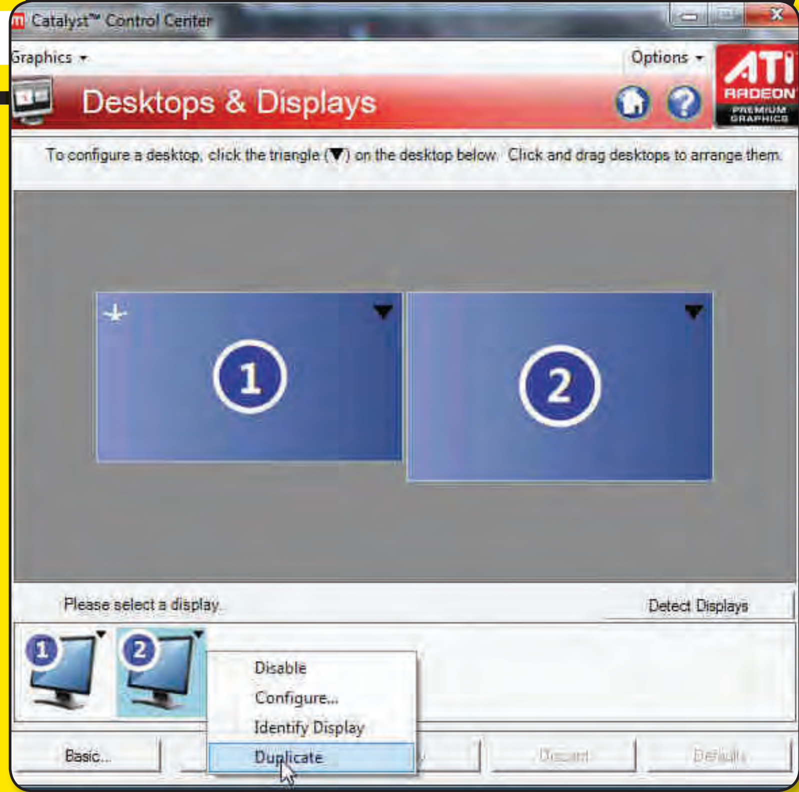
MONİTÖRLERİ BOL BULDUM!

Siz mektup atmayınca tavsiye edecek konu bulmak ya da karar vermek bir hayli güç olabiliyor (evet kinayeli kinayeli konuştum). Neyse ki bu ay benimde başıma ufak da olsun bir şeyler geldi de oradan yola çıkarak size aktaracak bir püf noktası bulabildim.

Bu sayfaya kadar gelebildiğinize göre incelemeleri yediniz yuttunuz demektir. Eğer yutmadıysanız da ben söyleyeceğim zaten. Bu ay birbirinden güzel iki 27" monitör inceledik. Kısa bir süreliğine olsa da 2 monitörü de masamda görmeyi başardım. Test sisteminin monitörünü de masamdan kaldırmadığım için toplamda 3 monitörle bakakaldık birbirimize. Test sisteminde o anda ATI bir ekran kartı olması ve yaptığım işten sıkılmış ama halen iş yapıyormuş gibi görünmem gerektiğinden *(Ayıp be Kaan, ben de okuyorum burayı =) -Serp.)*, dur bir Eyefinity yapayım dedim. Olmayınca da "Aha! Ustanın Tavsiyesi" deyiverdim içimden (külliyen yalan, geçenlerde bir iki Oyungezer sordu, yoksa işimdeyim gücümdeyim zaten).

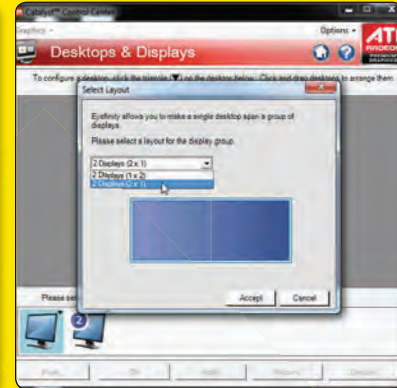
Eşeklik bende tabii, yazıyı yazarken monitörün birini paketlemiş bulundum. Onun için görseller de 2 monitörlü oldu. Neyse. 2 monitörle de Eyefinity oluyor. Hoş karakterler ortadan 2'ye bölünüyor ama amaç nasıl yapıldığını öğrenmek zaten. Bu arada 3'üncü monitörü dahil edebilmek için Display Port'tan bağlamanız gerekiyor. DVI'ı DP'ye çeviren dönüştürücüler mevcut, tuzlu tarafından. Umarım vardır monitörünüzde DP girişi.

Monitörlerimizi bağladıktan sonra masaüstüne sağ tıklayıp Catalyst Control Center'ı açıyoruz (sürücünüzün Eyefinity desteği olduğundan emin olmak için güncelleyin, unutmadan). Sol üstteki Graphics menüsünden Desktops&Displays



sekmesine geçiyoruz. Monitörlerinizin 1 ve 2 olarak hem ekranın ortasında hem de alt kısımda gösteriliyor olması lazım. 2'nci monitörün üstüne sağ tıklayıp menüden "Duplicate" seçiyoruz önce. Böylece her iki monitörde de aynı görüntüyü alıyoruz. Bunu yaptıktan sonra bu sefer ekranın ortasındaki monitör resimlerinden birine sağ tıklıyoruz ve "Create Group" yapıyoruz. Açılan pencerede menüden monitörlerimizin dizilimini seçiyoruz. Zaten her seçenekte ekranın ortasında ön izlemesini görüyoruz. Tamam deyip kapattığımızda işlem tamam. Artık oyunlara girip yeni çözünürlükleri deneyebilirsiniz. Aslında Desktop&Displays ekranında "Tut-Sürükle" yaparak görüntü birimlerinin yerlerini değiştirmeniz de mümkün. Karışıklık çıkmasın dedim ben. Ondan yani. Masaüstünde de düzgünce çalışıyor aynı muhabbet. Tam sayfa yaptığınız bir web sitesinin yarısını bir monitörde yarısını diğer bir monitörde görmek komik oluyor elbette. Üçlemek lazım bunları.





ACI KAYBIMIZ

Dostum, yoldaşım, arkadaşım, sanal dünyayla en güçlü köprülerimden sevgili Plantronics DSP 500, 26 Mayıs gecesi saat 00:15 sularında hayata veda etti. 2003 yılında, 189$ + KDV karşılığı başlayan arkadaşlığımız, ömrünün son dakikalarına kadar güçlenerek devam etti. Her türlü sıkıntıya benimle birlikte göğüs geren, çarpışmalarda beni bir saniye olsun yalnız bırakmayan, galaksiden galaksiye, evrenden evrene yanımdan hiç ayrılmayan sevgili dostumun doğal nedenlerle gerçekleşen ölümü beni yasa boğdu. Seni asla unutmayacağım DSP 500, huzur içinde yat.



PAZAR YERİ



YAZIN SINAV MI OLUR?

Bir ayı daha böylece bitirdik. Bitirdik ama biz de bittik. Havalar bir sıcak bir soğuk giderken, bir anda sıcak pis bastırdı. Önce hasta etti, sonra kavurdu. Kan ter içinde çalışırken üstüne bir de belim tutuldu. Fiyatlara ve firmaların stok durumlarına bakınca nutkum da tutuldu, "tam oldu" dedim. Yetmedi ofis ziyaretine gelen oyungezerler yeni sınav sisteminin detaylarından bahsetti, dimağım da durdu. Böylece bizim IQ da dip yapmış oldu. Sınav heyecanı, stresi basmışken insanlar alışveriş yapmaz nasılsa diyen firmalar fiyatları ufaktan yukarı çekmişler görünen o ki. Zaten siz kafaya takmayın bunları, sınavlarınıza bakın. Eziyetinizi layıkıyla çekin, anneler babalar kapılarda çocuklarını "Allah zihin açıklığı versin evladım" diye uğurlasın. Memleketin büyük bir kısmı hayatınızın geri kalanını tek bir sınavın belirleyeceğini sanmaya devam etsin. Sınav öncesi ve sonrası krizlerinizi yaşayın bitirin. Ondan sonra alışverişimizi yapar, oyun keyfimizi yaşarız. Şimdiden geçmiş olsun.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	-	(g) 155$	-	(j) 208$	(m) 209$	(p) 223$	(j) 1122$		
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(p) 110$	-	(b) 113$	(m) 149$	(c) 160$	(p) 167$	(m) 399$	-	(b) 466$
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	(l) 162$	(m) 166$	(a) 167$	(l) 162$	(m) 166$	(a) 167$	-	(e) 279$	-
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5770			ATI Radeon HD 5970		
	(j) 141$	(a) 156$	(p) 157$	(m) 169$	(p) 177$	(f) 180$	(m) 655$	(f) 709$	(p) 731$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 2TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 51$	(p) 52$	(o) 54$	(f) 66$	(j) 69$	(o) 71$	(f) 296$	(n) 306$	(g) 340$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(p) 20$	-	-	(p) 20$	-	-	(k) 169$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt Absolute		
	(h) 54$	-	(b) 58$	(p) 99$	(a) 100$	(o) 103$	(l) 187$	(m) 189$	(h) 197$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH8000BWS		
	(p) 60$	-	(m) 65$	(l) 108$	-	(g) 114$	-	(m) 159$	-
Toplam Fiyat	Min 753$			Min 981$			Min 3266$		
	Max 789$			Max 1045$			Max 3663$		

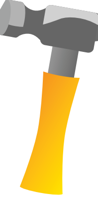
Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.	
Mağaza indeksi	**(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 70$	-	-	(o) 89$	(d) 95$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(b) 155$		(o) 549$	(d) 562$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 27$	(m) 27$	(j) 19$	(f) 20$
Üst Seviye	-		Logitech G15	
	-		(c) 91$	(p) 99$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	-		-		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
	-		-	-	(j) 221$	(m) 225$	(g) 359$	
Üst Seviye	-		-		-		-	
	-	-	-	-	-	-	-	

TAMİR ATÖLYESİ



Sıcaklar ufaktan kendini hissettirmeye başladı. Durduğumuz yerde ter dökmüyoruz hâlâ ama siz bu satırları okurken şıpır şıpır ter damlıyor olacak alnımdan tezgâha. Hava durumu çekilmez olana kadar sıcağın tadını çıkartmaya bakıyorum şimdilik. Pek beceremiyorum gerçi. Aklımda "neden mektup atmıyorsunuz kardeşim?" konulu, manidar bir şeyler yazmak vardı ama vazgeçtim sonradan. Muhteşem yurdumun dangalak sınav sistemi geldi önce aklıma. Bir önceki sistemle bir şekilde üniversiteye girmeyi başarmış arkadaşların final haftalarının geldiğini hatırlayınca da, hepten uçtu gitti mektuplarla ilgili sıkıntım. Oturdum gençliğin haline ağlamaya başladım içten içe.

BİR SORU SORANIM BİLE YOK

Yayınlayacağımız bir mektup olmayınca bana da bol bol laf salatası yapabileceğim 2 sayfa daha kaldı. Aklımdaki biri iki mevzu hakkında yapmak istediğim lakırdılar için fırsat çıktı derken, sorumluluk duygusu ağır basıverdi yine. O yüzden çok dağıtmayayım mevzuyu ve en genel sorununuza cevap vereyim, geri kalan boşluğu da sanayi devrimiyle eğlenmeye ayırayım dedim. Kısa 25 dakika ders yapacağız, 20 dakika eğlence.

Mektuplardan en sık çıkan sorunun "ekran kartı alacağım, ne alayım?" olması her seferinde biraz daha fazla kırıyor kalbimi. Hele ki bir sayfa geride bu sorunun cevabı gayet açık ve net bir şekilde yer alıyorken. Diğer yandan da kimseyi cevapsız bırakmak istemiyorum. Ekran kartı alırken dikkat edilecek hususlar diye bir rehberimiz de yok aslında. Sonuçta domates seçer gibi seçemiyoruz kendilerini. Her zaman dediğim gibi oyungezerler, işin en önemli kısmı "ihtiyaçları belirleme" bölümü. Öncelikle bilgisayarınızla neler yaptığınıza bir göz atmakta fayda var. Oyungezerlerin geneline baktığımızda… oyun oynuyoruz, ofis yazılımlarını kullanıyoruz, internet kullanıcısıyız, multimedya becerilerini kullanıyoruz. Bunların dışında müzik, video, tasarım vb konulara odaklanıyorsanız ihtiyaçlarınız kısmen değişiyor tabii.

Bilgisayarımızla neler yaptığımızı gözden geçirdikten sonra bütçemizi belirlememiz gerekiyor. Bu da zaten benim değil sizlerin cevaplayacağı bir soru. Kaç para harcamak istiyorsunuz? Bilgisayarımızın mevcut bileşenleri ve bir ekran kartı uğruna ne kadar değişiklik yapabileceğimizi de bilmek önemli. Güncel bir sistemimiz varsa alacağımız yeni ekran kartı için mevcut güç kaynağımızın yeterli olup olmadığına bakmak yeterli olabiliyor. Gündelik kullanımda kullanıcıların pek dikkat etmediği, bizimse özellikle test yaparken toslamamak için uğraşıp durduğumuz bir dar boğaz sorunu var. En güçlü, en hızlı, en pahalı ekran kartını alıp sistem performansımızı artırmak mümkün olmuyor bu gibi durumlarda. Bu yüzden Pazar Yeri'ndeki sistemleri oluştururken sistem bileşenlerinin hepsinin aynı sıklette olmasına özen göstermeye çalışıyorum. Basitçe tekrarlarsak, en iyi ekran kartı her zaman sisteminiz için en iyi seçim olmayabilir.

Firmalardan gelen ekran kartlarının testleri sürekli aynı sistemde, aynı şartlarda gerçekleştiriliyor. Böylece hem elimizde genel bir performans tablosu hem de güncel fiyatlara bakarak hızlıca güncelleyebileceğimiz bir fiyat performans tablosu oluyor. Bizden kastım, biz hepimiz, sadece sanayi çalışanları değil.

İŞLEMCİ DE DEĞİŞSİN Mİ?

İşlemciyi değiştirmeye kalktığımızdaysa işin rengi biraz daha değişiyor. Eski bir sistemi güncellerken, işlemcinin yanında ekran kartı ve belleklerimizi de güncellemek durumunda kalıyoruz. Son 2 yıllık dönemde özellikle Intel karşımıza birden fazla soketle çıkınca karar vermek de biraz güçleşti. En azından genel kanı bu yönde. Aslında karar vermek o kadar da zor değil. AMD'nin 6 çekirdekli işlemcileri piyasada. Ancak biz halen gündelik kullanımda mevcut 4 çekirdekten tam manasıyla yararlanamıyoruz. Odak noktamız oyunlarsa 4 çekirdek kullanmaktan halen uzak. ATI 5000 serisi ekran kartları ilk kez görücüye çıktığında DiretX 11'in getirilerinden bahsetmiştik. Direct Compute 11'le sistemin genel performansının nasıl olumlu yönde etkileneceğinden de. Dirt2 kullanarak yaptığımız basit bir testte de, aynı sistemde DirectX10'la 11 arasındaki performans farkını da gözler önüne sermiştik. Tüm bunlara orta seviye ekran kartlarının yüksek performansı da eklenince sonuç cümlesi olarak karşımıza "artık her şeyin en hızlısına ihtiyacımız yok" çıkıyor. Yani işlemci seçiminde belli bir bütçeyi aşmamıza gerek yok. Her yeni çıkan sokete saldırmamıza da hiç gerek yok hem. Evde hâlâ 2 nesil öncesi bir işlemciyle yoluma devam ediyorum. Bir performans sorunum da yok çok şükür. Hatta Windows 7'ye geçişle birlikte sistem daha bir rahatladı diyebilirim. Özetlersek, taşı en uzağa atmak için uğraşmaya gerek yok. "Yahu Kaan kardeşim, sen hep genelden gidiyorsun ama böyle olmuyor" da diyebilirsiniz. Sebebi de oldukça basit. Hepimiz bambaşka zevkleri olan bambaşka insanlarız. Bambaşka şeylerle uğraşıyoruz ve bütçelerimiz bir değil. Sadece alışverişe çıkmadan önce listelerde karşınıza çıkan yüzlerce model ve markayı biraz daha rahat elemeniz için yardımcı olmaya çalışıyorum. Böylece sizler de daha açık ve net bir şekilde cevaplayabileceğim daha net sorular sorabilirsiniz. Neyse daha fazla kafanızı ütülemeyelim. Okulun son haftalarında zaten boş geçiyor dersler, her zaman olduğu gibi. Sanayi Devrimine geçebilirsiniz arkadaşlar. Kalın sağlıcakla.

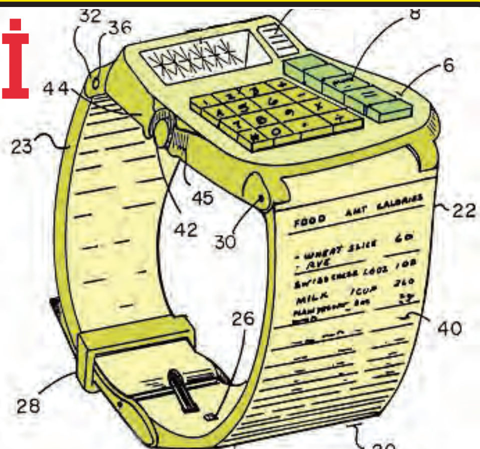
Derdinizi tasanızı donanim@oyungezer.com.tr adresine göndermeyi de ihmal etmeyin. Valla ben kafama göre yazmaya başlarsam koca iki sayfaya, vay halimize olur. Sevgiler.

SANAYİ DEVRİMİ

İnsanlık vaktini neden boşuna harcıyor? Neden bu soruya cevap verebilecek bir şeyler icat etmiyor birileri? Sanayi Devrimi yaşamın vazgeçilmez bir parçası mı? Yaşam, anlamsız girişimler olmazsa anlamsız mı? Bunlar ne arkadaş? İlim bilim, ne oldu sana?

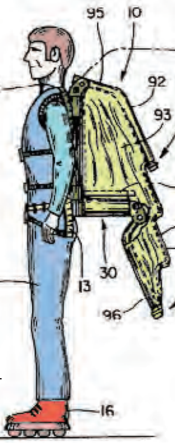
Hand Near Mouth Alarm

Kilo vermekte güçlük çeken insanlara yardımcı olmak amacıyla geliştirilen bir kol saati kendisi aslında. Elinizi ağzınıza götürdüğünüzde alarm veriyor. Bu sayede yemek yemeye çalıştığınızı biliyor ve kendinizi yakalayabiliyorsunuz!? Saati sol koluna takıp sağ eliyle yemek yiyen insanlar içinse yapacak bir şey yok. 2 saat birden alabilirsiniz mesela. Ürün burun karıştırma, sigara ve alkol gibi alışkanlıklara karşı da kullanılabilir aslında.



Bat Boy

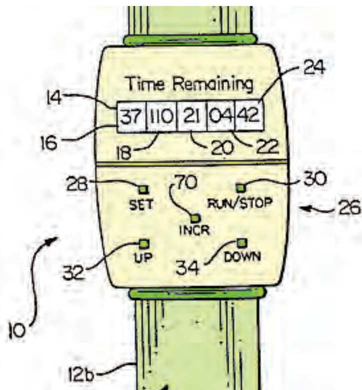
Neden yarasa ve neden çocuk olduğu bilinmez. Ama bir akla erken, paten kayarken çırpabileceğimiz bir çift kanat takarsak aktiviteyi daha eğlenceli hale getirebileceğimizi düşünmüş. Artık çukurların hız tümseklerinin üstünden atlamak dert bile değilmiş. Sokakta hıyar gibi görünmekse yepyeni bir moda "imiş".





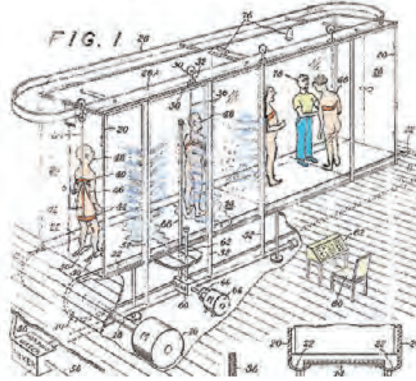
Western Skater

At binmeyi, kovboy filmlerini, vahşi batıyı ve paten kaymayı seviyorsanız tam size göre bir icat bu, batılı patenci şeysi. Pateniniz var, atınız var, atınızın tekerlekleri var, ama 3gr beyniniz yok. İyi eğlenceler.



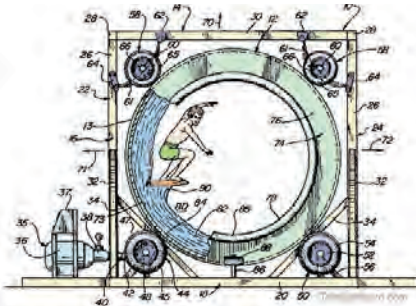
Life Expectancy Watch

Ne kadar ömrümüzün kaldığı, ciddi bir rahatsızlığımız olmadığı sürece pek umurumuzda değildir. Hoş, olmamalıdır zaten. Ne çok geriyi ne de çok ileriyi düşünmek sıkıntıdan başka bir şey getirmez insana. Ama bazı mucitlerin ekmeğidir o sıkıntı. Öyle ki, sağlığınız, sigara ve alkol kullanımınız, ailenizde genetik olarak bulunan rahatsızlıklar gibi birkaç soru sonrasında, ne kadar ömrünüz kaldığına karar verir. Yıl, ay, gün, saat, dakika, saniye cinsinden bir saat takar kolunuza, yollar lar dışarı. Peh!



Human Car Wash

İşin komik yanı ne biliyor musunuz Sanayi Devrimcisi kardeşlerim, bu cihazların alayının patenti alınmış. Var yani bu icatlar. Trajikomik. Bu cihaz da bizi önce koltuk altımızdan bir askıya asıyor. Birinci bölümde ıslatıyor, ikinci bölümde sabunlayıp yıkıyor, üçüncü bölümde duruluyor ve son istasyonda -resimde de görüldüğü gibi- herifin biri gelip kuruluyor ahahaha.



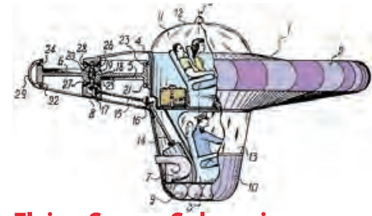
Surf Donat

Dalga sörfü yapabilmek için ihtiyacımız olan şeyler bellidir. Bir sörf tahtası, dalgalı bir deniz, hatta daha iyisi okyanus. Dünyanın 2/3'ünün denizlerden oluştuğunu idrak edemeyen bir amcamız kalkıp böyle bir cihaz icat etmiş. İçine nasıl giriyoruz, içinde ayağa nasıl kalkıyoruz, sörf yaparken düşünce başımıza ne geliyor, Allah bilir.



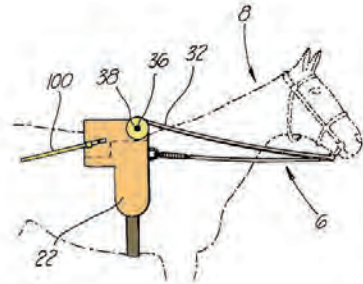
Man Catching Tank

Bu kez eskilere uzanıyoruz ve 1921 yılında alınmış bir patente göz atıyoruz. Butch Cassidy ve Sundance Kid güvenlik güçlerini vur kaç taktikleriyle deli edince amcanın biri kalkıp böyle bir cihaz yapmış. Delikleri ve kolları olan bir panik odası bu aslında. Kurşun da geçirmiyor aynı zamanda. Bunun içinde durup güvenle suçlulara ateş ediyor, çok yaklaşırlarsa da sarılıveriyoruz. Ahahahaha bu ne be!?



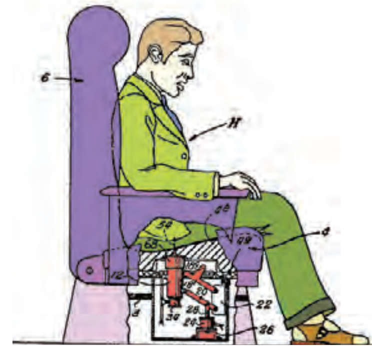
Flying Saucer Submarine

Geleceğin ulaşım aracı! Havada ve denizin altında seyahat edebilen bu cihazımız nükleer enerjiyle çalışıyor. Olduğu yerde havalanabiliyor ve 36bin feet yüksekliğe çıkabiliyor. Acil durumlar için bir balon bir de paraşütü var cihazın. Epik!



Remote Controlled Horse

Her şeyin uzaktan kumandası var, atların neden yok diye düşünen bir mucidimiz atlar için uzaktan kumanda tertibatı geliştirmiş. Tertibat özel bir eyerle atın sırtına yerleştiriliyor. Üzengiyi çeken mekanik bir aksam kendisi zaten. Atınızın sağa sola dönmesini sağlayabiliyor, hızlanmasını yavaşlamasını hatta durmasını kumanda yardımıyla söyleyebiliyorsunuz. Eğer atınız sizden zekiyse ve sırtında kimse yokken kafasına göre takılmayı tercih ediyorsa yine uzaktan kumandayla kırbaçlayabiliyorsunuz. Yuh.



Hijacker Injector

1974 yılında uçak kaçırmalarına karşı geliştirilmiş bir teknoloji kendileri. Bana sorarsanız arabalarda ve motosikletlerde de hırsızlığa karşı kullanılabilir. Önü çok açık bir teknoloji zaten, belli her halinden. Sistem şöyle çalışıyor. Koltuğun altında yer alan bir mekanizma koltuğu da delerek oturan kişinin kaba etine ilacı şırınga ediveriyor. İğneyi kim kontrol ediyor? Hmm bilemedik. Hani oldu da oturmadı adamlar, ne olacak? Ya da yanlış insanların koltukları celallenirse bir anda? Neyse vazgeçtim.

BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM





ARAŞTIRMA

27 NİSAN

Meğer biz neymişiz

Microsoft'un binasında Türk internet kullanıcısının alışkanlıklarıyla ilgili bir araştırmanın sonuçları açıklandı. Ben de oyuncularla ilgili bir şeyler bulabilirim umuduyla gittim. Avrupa İnteraktif Reklamcılık Birliği'nin (EIAA) Kasım 2009'da yaptığı bu araştırmaya göre biz Türkler internette şöyle şeyler yapıyormuşuz: Öncelikle 16 yaş üstündeki 18.2 milyon kişi her hafta düzenli olarak internet kullanıyor. Her hafta en az 10 saati internette geçiriyoruz ve hatta her 4 kişiden birisinde bu süre 16 saate çıkıyor. 4,4 saat gazete ve 4,2 saat dergi okuyoruz. Avrupa'da internet kullanım oranı %53 iken bizde 60'larda.

Türk internet kullanıcılarının %57'si e-posta kullanıyor, %39'u film, video ve müzikle uğraşıyor, %38'i sanal iletişim siteleriyle ilgileniyor. Yani anlayacağınız hayatımız iletişim, flört ve eğlence üzerine kurulu. Ancak %34'ü ürün ve hizmet karşılaştırması yapıyor veya site takip ediyor. Buraya Türkiye'de 7 milyon civarında online oyun oynayan bir kitlenin bulunduğunu da ekleyelim (bu bizim gözlem ve araştırmalarımızın sonucu). EIAA'da bu rakam 5.2 milyon olarak belirlenmiş. Ancak bu kullanıcıların ne kadarının PC, ne kadarının konsol oyuncusu olduğu araştırma sonuçları arasında bulunmuyor. Halbuki merak etmiştim.

Microsoft # Araştırma # Türk # Internet

POSTED @ 14:22 / 28 yorum

CEP TELEFONU

03 MAYIS

Ben Hayko Cepkin gördüm

Yer Su Ada, olay Nokia X6 etkinliği. Nokia'nın Ovi müzik servisini kullanarak 12 ay boyunca ücretsiz olarak müzik indirebileceğiniz telefonun tanıtımındayız. Yanımda Faruk da var. Müthiş bir şölen tadı verilen sunumda bir sürü konuk var. Etrafımıza bakınıyoruz. O da ne! Hayko Cepkin burada! Sağımıza bakıyoruz Hüsnü Şenlendirici! Sahnede Defne Joy. Derken telefon elimize geçiyor. Nokia harika bir iş çıkartmış. 16GB dahili bellekle telefona istemediğiniz kadar müzik parçası sığdırabiliyorsunuz. Üstelik fotoğraf ve video çekimi için LED ışığı da var. Telefonun dokunmatik ekranı kapasitif, Türkçesiyle söylersek şimdiye kadar kullandığınız tüm telefonlardan daha iyi bir dokunma performansı veriyor. 3G desteğinin yanı sıra kablosuz ağlara da bağlanabiliyor. 122g ağırlığı var. Ses performansıysa muhteşem. Fotoğraf kalitesi çok yüksek ama video konusunda Nokia'nın N serisiyle kapışamaz. Zaten bu telefon müzik için tasarlamış. Telefonu daha sonra ofiste elime alıp en ince ayrıntısına kadar kurcaladım. İçerisinde *Asphalt 4: Elite* ve *Spore* oyunları da geliyor. Damla şeklini beğenmedi ama kullanışlı olduğu kesin. Fiyatı 903 TL. Turkcell de kampanya yapıyor.

Cep telefonu # Nokia # Hayko Cepkin # Su Ada

POSTED @ 01:48 / 24 yorum

Biz oyuncuların dünyası yalnızca oyunlar değil. Bir sürü şeyi merak ediyor bir sürü şeyi kullanıyoruz. Ben de bütün ay hem dolaştım, hem kullandım, hem yazdım.

08 MAYIS

MİKROFON

Araba kullanırken telefonla konuşuyorum memur bey!

Oyungezer'in ofisi ikinci köprü yolunda olduğundan her gün araba kullanmak zorunda kalıyorum. Eh durum böyle olunca bir bluetooth kulaklık almak mecburi oldu. Yoksa ya elime koluma dolaşan kablolarla uğraşacağım ya da ceza yiyeceğim. Hem araba bu, şakaya gelmez, yasalara da saygılı olmak gerek. Kendime ne alayım diye internette dolaşırken (evet ben de o %34'ün içerisindeyim) Jabra'nın Stone diye bir kulaklığını gördüm. Sonra kendi web sitesinde bu kulaklığın videosuna rastladım ve gülmekten yerlere yattım. Ülkemizin tabularına aykırı bir reklâmı var. Zaten bu yüzden bu reklâm Jabra tarafından Türkiye'de kullanılmıyor ama biz oyuncuların çok seveceği bir espri anlayışına sahip.

Ürünü iki haftadır test ediyorum. Sizi temin ederim, o kadar bluetooth kulaklık test ettim ama bundan daha iyisini hiç görmemiştim. Kulaklığı üstüne koyabileceğiniz şöyle minik ve taşınabilir bir kaidesi var ve bu kaide aynı zamanda şarj edilebilir bir pil olduğundan telefonunuzun şarjı bitiyor ama kulaklığınkini bir türlü bitiremiyorsunuz. Üstelik çok hafif ve kullanımı çok kolay. İtiraf ediyorum, artık araba kullanırken telefonla konuşuyorum ve çok mutluyum. Ama bu mutluluğumun maliyeti 219 TL (KDV dahil). Uff dediğinizi duyar gibiyim. İki haftadır kulağımda minik bir servet taşıyormuşum meğer.



Mikrofon # Bluetooth # Jabra # Polis

POSTED @ 18:32 / 5 yorum

Eskişehir Anadolu Üniversitesi bence Türkiye'nin en güzel binalarına **sahip üç üniversitesinden biri. Güleryüzlü ve kibar öğrencilere, öğretim görevlilerine ve çalışanlarına çok çok teşekkürler.**

FarmVille, Free to Play Devasa Online **oyunlar ve flört açlığımız sayesinde Avrupa'yı geçtik.**

EL BİLGİSAYARI

22 MAYIS

Çok küçük bu ya!

İlk gördüğümden beri Vodafone'un Spiga denen şu minik aletine hastayım. Basitçe tanımlarsak; ele avuca sığan, PSP'den biraz daha büyük olan bir "el üstü bilgisayar" bu. Ofise gelir gelmez üstüne atlayıverdim. Entegre SMS kartı yuvası sayesinde bu aletle hem internete bağlanabiliyor hem de geniş klavyesiyle kolayca yazı yazabiliyorsun. Film desen, ekranı çok küçük olduğundan (4.8 inç) bu alette hiç keyfi çıkmıyor. Pili 5-6 saat gidiyor. İşletim sistemiyse Windows XP. Ekran dokunmatik ve bir Stylus yardımıyla kullanılabiliyor. Aletle otobüste giderken 3G üzerinden internete bağlanıyorsun ve can sıkıntını atıyorsun. MSN, Facebook derken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsun. Ama 16GB Micro SD kart yuvası desteği olsa bile 8GB SSD sabit disk bizim gibi arşiv delilerine yetmiyor tabii. Baktım böyle olmayacak, yalnızca internet bana yetmiyor, ben de kurdum emülatörü keyfime baktım. Spiga resmen taşınabilir PSP-PC gibi bir şey oldu bir anda. USB yuvası sayesinde harici disk de takılabiliyor. Fiyatı el yakar cinsten ama Vodafone çok uygun kampanyalar yapmış. İlginizi çekerse bir bakıverin. Zaten boyutuna ve görünüşüne siz de aşık olacaksınız. Artık gelecek bu tip ürünlerde, şimdiden görmeye alışmak gerek. Fiyatı ve içindekilere gelince: 99TL x 18 aylık Vodafone kampanyası içerisinde telefon hattı ve 5GB'lık internet paketi var. Yok direkt alacağım derseniz fiyatı 1.169 TL

El Bilgisayarı # Netbook # Küçük # Spiga # Mobil

POSTED @ 17:30 / 12 yorum



E-PC

25 MAYIS

14 saatine kandım

Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nin Game in My Campus etkinliğinin keyifli anılarını Eskişehir'in tertemiz sokaklarında bırakıp sarı boyalı gar binasına son bir kez göz attıktan sonra şehri terk ediyorum. Önümde 4,5 saatlik bir tren yolculuğu ve aklımda eğer yazılarımı zamanında yetiştiremezsem Serpil'in geriye kalan tellerini de yolacağı saçlarım var. Allah'tan ben yola çıkmadan 1 saat önce etkinlik alanında benimle sohbet etmeye gelen Asus'un Teknik Basınla İlişkiler Sorumlusu Recep Kulan yardımıma yetişti. Sohbet ederken zamana nasıl sıkıştığımdan bahsettiğimde, Recep kucağıma Asus'un EEE PC 1015P Seashell modelini atıverdi (hemen karşı masamdaydı da). 14 saat pil ömrü var, yazını rahat rahat bitirirsin dedi. Benim emektar dizüstü bilgisayarımın pili en çok 2 saat yetiyor. 10.1 inçlik aletin yolculuğum boyunca benim en çok işime gelen tarafıysa pil ömrü değil, geniş klavye tasarımı oldu. Yazımın en azından bir sayfasını trendeki o sarsıntı içinde bile kolayca yazdım. Tabii önce USB belleğe aldığım bir sürü notu okumam gerekti. Artık binlerce bilgisayar tutmaktan ellerimle bunları tartmaya da alıştım. 1 kilodan birazcık fazla olduğunu anlamıştım, nitekim 1.2kg çıktı. Pili ise benim alette PDF ve Word dosyası açıp kapatmama ve üstüne bir de film seyretmeme en fazla 5 saat dayanabildi. Zaten bu pil ömürlerinin özel şartlar altında yapılan testlerde geçerli olduğunu biliyordum.

Aletin sabit diski 250GB. Yani yolda bir sürü film seyredip üstüne tüm tatil fotoğraflarınızı rahat rahat gömebilirsiniz. Hatta Asus internette 500GB'lık bir depolama alanını da bu netbook'la bedavadan veriyor. Yolculuk için bir netbook almak çoktan şart oldu ve açıkçası Asus da işimi fazlasıyla gördü. 469$+KDV fiyatı biraz can sıkıcı gelebilir ama fiyatı düşerse hiç kaçırmamak gerek. Alet çok güzel, takibe aldım.

Netbook # Pil Ömrü # Notebook # Eskişehir

POSTED @ 18:03 / 15 yorum



Vodafone'a geçtim.

Şimdi tek telefon faturası yerine aynı parayla hem Mobil hem GSM internet hizmeti alıyorum hem de konuşuyorum.



STAR WARS PARTİSİ GELİYOR
Darth Vader'ı oynayan David Prowse bugünlerde Türkiye'ye gelecek. Güç bizi diskoya götürsün!

Sanyo dünyanın en küçük, en hafif ve en ince kamerası olan Sanyo VPC-CS1 modelini satışa sundu



Sony ModNation Racers oyununu basına bir karting etkinliğiyle tanıttı. Bu tanıtımda Sony'nin Nintendo'ya rakip oyunlar çıkartmaya başladığı görüldü.



LG 3D özellikli, Full HD destekleyen, ağ desteği de olan Bluray oynatıcıyı piyasaya sürdü.

GÖRSEL ROMANLAR

Oku, izle, duy, oyna. Oku, oku, oku.

Merhaba, size bir itirafta bulunacağım. Dışarıdan bakınca hayatımdaki tek mesele oyun oynamakmış gibi görünse de ben eskisine göre çok daha az oyun oynuyorum. Boş zamanımın büyük bir kısmını programlama öğrenmeye adıyor, geri kalanındaysa yapacak başka bir şeyler buluyorum. O "başka şeyler" içinde en çok vaktimi harcadığım uğraşsa roman okumak. Hem de bilgisayarımda.

Uzun zamandır aklımda olan, neredeyse bir yıldır yazıya dökülmeyi bekleyen kelimelerdi bunlar, bahane arıyordum. Şimdi geçtiğimiz ay gelen o mektuptan da cesaret alarak anlatmak istediklerimi anlatmak, beni güldüren, düşündüren, ağlatan o anları birileriyle paylaşmaktır dileğim. Okuyunuz efendim.

- EREN OKKA




OYUN MU, ROMAN MI?

Görsel romanlarla ilgili hiçbir şey bilmediğinizi varsayarak giriş yapmak durumunda hissediyorum kendimi. Adventure yani macera oyunlarının bir alt kolu olarak kabul edilen, lakin çoğunlukla oyundan çok etkileşimli bir kitabı anımsatan yapımlardır görsel romanlar. Fazlasıyla genellemek gerekirse birinci kişi görüşünden oynadığınız, envanter benzeri bir sistem içermeyen, diyalog ağırlıklı macera oyunları olarak düşünebilirsiniz. Hayal gücünüzü bir oyuna göre daha çok çalıştırır, resim ve animasyonların yanı sıra müzik ve seslendirmelerle atmosferi güçlendirir, sizi içine çeker. Macera oyunlarından ayrıldığı temel noktaysa etkileşim seviyesidir. Çoğu görsel roman size yalnızca hikâyeye yön vermenizi sağlayan sınırlı sayıda seçim sunarak etkileşimi asgari düzeyde tutar.

Bir de diğer açıdan düşünelim; interaktif hikâye anlatımıdır görsel romanlar. Bazıları normal bir kitap gibi tek bir hikâyeyi anlatırken, bazıları aynı hikâyeyi farklı açılardan yaşamanıza olanak sağlar. Bazılarıysa yaptığınız seçimlere göre dallanıp budaklanır ve her oynayışınızda bambaşka bir şekilde sonuçlanır. Çocukluğumuzda okuduğumuz, sonunu kendimiz belirlediğimiz "choose your own adventure" kitaplarına benziyor biraz. Bir ara gazetelerin yanında dahi verilmişti, hatırlarsınız belki. Fakat bizim hikâyelerimiz çocuklar için değil, zira görsel romanların çoğunda en az 15 yaş sınırı bulunuyor.

Şimdi tekrar soralım; oyun mu yoksa roman mı? İkisi arasında bir yerde duruyor görsel romanlar. Durum böyle olunca *oynamak* fiilini mi kullansam yoksa *okumak* mı desem, bazen ben de karar veremiyorum. Yazının ilerleyen bölümlerinde bilinçli veya bilinçsiz olarak ikisini birden kullanabilirim, mazur görünüz. Ancak okumak demek daha mantıklı yine de. Örneğin en meşhur ve de benim en çok sevdiğim görsel romanlardan biri olan *Tsukihime* yaklaşık 2000 sayfalık bir roman uzunluğunda ki bu *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesi ve *Hobbit*'in toplamından daha fazla ediyor. Çok mu geldi? Durun hele; aynı yapımcının bir sonraki eseri olan *Fate/stay night*, *Tsukihime*'nin tam üç katı uzunluğunda!

İSTİSNALAR VE KAİDE

Oyunlar söz konusu olduğunda oynanış çoğu zaman hikâyeden önce gelir. Hikâyesi bulunmayan, hikâyeye ihtiyaç duymayan veya anlatımı zayıf olsa da kendini başka yönlerden kurtaran oyunlar olabilir. Ama bir görsel roman için hikâye her şey demektir, diğer öğeler yalnızca yaşanan tecrübeyi zenginleştirmek adına orada bulunur. "Oynanış" ise ortalama her iki üç cümlede bir fare veya klavyenin bir tuşuna basarak "sayfayı çevirmek"ten ibarettir.

Görsel roman dediysek gözünüzde çizgi roman gibi bir şey canlanmasın; ya da resimli/grafik romanlarla karıştırmayın. Japonya menşeli olmaları sebebiyle çizimleri anime tarzındadır görsel romanların. Sabit bir arka plan ve önünde kısmen hareketli, çoğunlukla sadece yüz ifadeleri değişen karakterler barındırır. Müzik olmazsa olmazlardandır, seslendirmeyse şart değildir ama ticari yapımların çoğunda bulunur. Yine de ana karakterin seslendirilmesi tercih edilmez. Bunun başlıca iki sebebi var. Birincisi, görsel romanlarda hikâye anlatımının büyük bölümü birinci kişinin bakış açısından gerçekleştirildiği için tümünü seslendirmek yapımcıya para ve zaman kaybettiriyor. İkincisi ve belki de daha önemlisi, ana karakterin *sessiz* olması, okuyucunun kendisini onun yerine koymasını kolaylaştırıyor.



Faydalı siteler

[insani.org:] Son derece başarılı çevirilere imza atan bir grup. Listelenen çoğu oyun ücretsiz olarak indirilebilir.
[novelnews.net:] Encubed desu yooo! İngilizce görsel romanlarla ilgili bir numaralı haber kaynağımız burası.
[renpy.org:] Kendi yazdığınız amatör hikâyeleri Ren'Py adlı ücretsiz motor ile birer görsel romana çevirip sunabilirsiniz.
[shii.org/translate:] Fan çevirilerinin ne kadarının tamamlandığını takip etmek için oldukça faydalı bir kaynak.
[tlwiki.tsukuru.info:] Görsel roman çevirilerine adanmış, wiki tabanlı bir site.
[vndb.org:] Animeler için AniDB neyse, görsel romanlar için de Visual Novel Database o.



DEĞİŞİM

Şimdi biraz geçmişe gidelim, 80'li yılların sonuna mesela. Görsel romanların çoğunu Japon yapımı eroge'ler, yani cinsel içerik taşıyan oyunlar oluşturduğu için buradan yola çıkmamız gerekiyor.



Ev bilgisayarlarının yeni yeni yayılmaya başladığı o yıllarda eroge'ler insanlara sadece isimlerinden bekledikleri şeyi sunuyordu. Ancak herhangi bir derinliği bulunmayan katıksız pornografik oyunlar, haklı olarak zamanla insanları sıkmaya başladı. *Chaos Angels*, *Dragon Knight* ve *Rance* serilerinin ilk üyeleri eroge'leri rol yapma oyunlarıyla birleştirerek bir adım atmış olsa da yine seks odaklı, mantıksızlıklar içeren zayıf yapımlardı. Bugün bildiğimiz anlamdaki ilk eroge ise 1992 yapımı *Dokyuusei* oldu. Piyasadaki rakiplerinin aksine yalnızca doğru seçimleri yaptığınızda ödüllendirildiğiniz, tamamlamak için hangi karakterin ne zaman nerede olacağını keşfetmeniz gereken bir oyun yaptı *Elf*. Oldukça riskli bir hareketti ama işe yaradı. Tabii sekiz disketlik bir oyun olduğu ve haritada belirli bölgelere girip çıkarken sürekli disket değiştirmenizi gerektirdiği için sabit diskler ve CD-ROM sürücüler çağına geçene kadar oynaması yine bir işkence olarak kaldı.

Visual novel yani görsel roman isminin doğuşuysa 1996'da çıkan *Shizuku* ve *Kizuato* sayesinde oldu. Her iki yapım da bilim-kurgu temalı etkileyici bir hikâyeyi beklenmedik derecede güzel işliyor, zaman zaman gerilim dolu dakikalar yaşatıyordu. Bir yıl sonrasında *Leaf* adlı aynı yapımcıdan gelen *To Heart* ise lise romantizmi üzerine kurulu duygusal bir oyun olsa da, hikâye anlatımı açısından aynı çizgiyi korudu ve kısa sürede popüler oldu. Eroge olsun ya da olmasın, sonrasında gelen tüm görsel romanları bir bakıma *To Heart*'ın başarısına borçluyuz. Derken sahneye günümüzde anime severler için tanıdık bir isim olan *Key* çıktı. *Kanon*, *Air* ve *Clannad* gibi şaheserler hem inanılmaz derecede popüler oldu, hem de görsel romanların cinsel dürtülere hitap eden boş yapımlardan, doğrudan kalbinize hitap eden duygusal yapımlara dönüşmesinde büyük rol oynadı.

TÜRLER VE TERİMLER

Öncelikle şunu söyleyeyim, aynı terimler Japonya'da ve batıda farklı anlamlar ifade edebildiğinden tek bir doğrunun varlığından söz edemiyoruz. Oyunlardan örnek vermek gerekirse bizim FPS dediğimize onlar Gun-Action-RPG diyebiliyor, ya da macera denince biz *Monkey Island* serisini düşünürken onların aklına *Zelda* serisi gelebiliyor mesela. Yine de bir kategorizasyon yaparak anlaşılabilirliği korumamız şart; doğruluktan önce kullanışlılığı gözetiyoruz bu noktada.

İnternette visual novel'ın yanı sıra interactive novel, sound novel veya kinetic novel gibi terimlerle de karşılaşabilirsiniz. Bunlar özünde aynı şey ve çoğu, yapımcı veya dağıtımcı firmaların kendi uydurdukları isimler. Sound novel için visual novel'ın eski adı diyebiliriz. Yıllar önce telif hakları alınmış bir ifade olduğu ve görsel yanının daha ön plana çıktığını belirtmek için yapımcılar artık visual novel ifadesini tercih ediyor. Diğer yandan sound novel demek yanıltıcı da olabilir. Örneğin *Higurashi no Naku Koro ni* bu şekilde geçer ama karakter seslendirmesi yoktur, sadece görsel açıdan zayıftır. Kinetic novel ise ilk olarak *Planetarian* adlı yapım için seçilen bir ifadedir ve okuyucuya herhangi bir seçim sunmayan,





Type-Moon

"Blue Blue Glass Moon, Under The Crimson Air"

İlkler unutulmazmış. Ama öyle olmasaydı da bir bağımsız yapımcı olan Type-Moon'un yazdığı ve benim okuduğum ilk eseri *Tsukihime*'yi unutabileceğimi sanmıyorum. Bunun sebebi, var olan her şeyin ama her şeyin ölümünü görebilen ve varlığını yok edebilen Shiki değil. Vampirleri severim ama onlar da değil sebep. İçerisinde geçtiği evren (Nasuverse) incelikle yaratılmış *Tsukihime*'nin; her bir karakter o kadar şık işlenmiş ki, hepsinin hikâyesi öyle bir anlatılıyor ve "gerçek son"lar öyle bir sonlanıyor ki unutmak mümkün değil. Yıl sonunda onuncu yılı şerefine bir yeniden yapımı geliyor ve korkarım hayal gücümün sınırlarını aşacak kadar güzel olacak.

Type-Moon'un bir sonraki yapımı olan *Fate/stay night* da aynı *Tsukihime* gibi tam anlamıyla klasik bir görsel roman. Daha önce animesini izlemiş ve beğenmiş olabilirsiniz ama görsel romanı kat kat daha güzel ve içerisinde animesinde açıklanmayan ve öğrendikten sonra çenenizi yerden toplamanızı gerektirecek çok şey var. Öneri bekleyenlere hiç tereddütsüz önerilecek yapımlar arasında *Fate/stay night* ve *Tsukihime*, üstelik her ikisinin de çok başarılı İngilizce çevirileri var.



Key

"Dango, Dango, Dango, Dango, Dango Daikazoku"

Eğer bir neslin gözyaşı bezleri kurumuşsa, bilin ki sorumlusu anime uyarlamaları da bulunan *Kanon*, *Air* ve *Clannad*'ın yapımcısı Key'dir. Adamların sırf bu amaçla ürettikleri bir formül bile var. Öncelikle neşeli bir başlangıç yapıyorlar hikâyeye. Ardından romantizm devreye giriyor; hayat toz pembeymiş, hep öyle kalacakmış sanıyorsunuz. Derken acıklı bir ayrılık yaşıyor, gerçeklerle yüzleşiyor, kendinizi dağa taşa vurmak istiyorsunuz. En sonunda opsiyonel olarak duygusal bir sonla yeniden bir araya geliyorsunuz. Nakige ya da "ağlama oyunu" deniyor bu türe ve işin ilginç yanı senaryonun bu şekilde ilerleyeceğini önceden biliyor olsanız dahi kendinizi hiçbir zaman yeterince hazır hissedemiyorsunuz. Hiç acımadan duygularımızla oynuyor Key. Yine de kendilerini ve eserlerini çok seviyoruz.

dolayısıyla tek bir sona sahip görsel romanlardır denilebilir. Yine de özel bir ayrım yapmak durumunda kalmadığınız müddetçe hepsine birden visual novel demeniz yeterli.

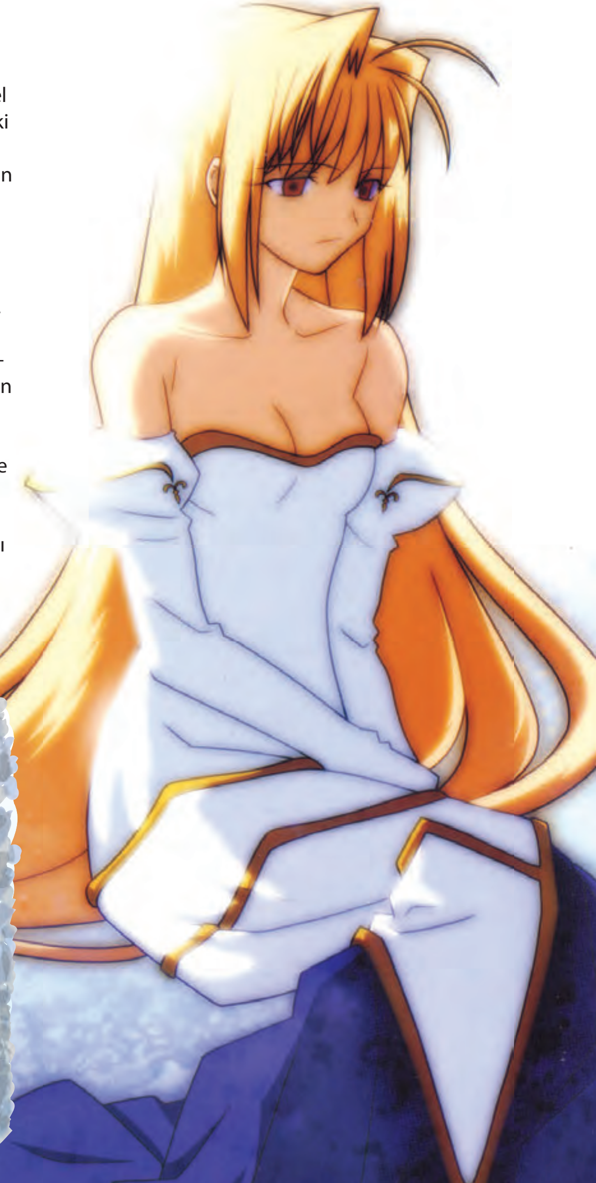
En sık duyacağınız kelimelerden biri de eroge'dir, bu yazıda bile yanlış saymadıysam şimdiye dek altı kez geçti. Bütün eroge'ler görsel roman değildir ama görsel romanların çoğu bir eroge'dir. Her ne kadar erotic game'in kısaltması olsa da günümüzde, cinsel içerik taşıyan fakat çoğunlukla hikâye odaklı, karakter tanıtımı ve gelişimine önem veren yapımları anlatır. Diyelim ki televizyonda çok başarılı bir film izliyorsunuz ama iki karakter öpüşmeye başladıktan beş saniye sonra her nasılsa güneş doğuyor. Eroge'leri bu filmlerin *güneş doğmayanı* olarak düşünebilirsiniz. Doğrudan iki boyutlu porno (ya da hentai) denilebilecek çok sayıda yapım da var tabii. Hatta bazıları eroge'leri *light-side* ve *dark-side* olarak ikiye ayırır. Aydınlık taraftaki yapımlar romantizm ve drama ağırlıklı olurken, karanlık taraftakiler tecavüz ve benzeri uç temaları işleyebilir. Görsel romanların Japonya dışına çıkmakta zorlanmasının sebeplerinden biri de bu aslında.

HAYIR DUASI

Japonya'da çok geniş bir görsel roman pazarı var. Örneğin 2006 yılında Japonya'da piyasaya sürülen PC oyunlarının neredeyse %70'ini görsel romanlar oluşturuyordu ve günümüzdeki durum da pek farklı değil. Bunların bir kısmı daha geniş bir kitleye hitap edebilmek amacıyla konsollara da uyarlanıyor, özellikle PSP uyarlamalarının sayısı son zamanlarda bayağı arttı. Yeri gelmişken söyleyeyim; teorik olarak PC için hazırlanan bazı yapımları PSP veya DS'te de çalıştırabiliyorsunuz. Fakat bu yapımların sayısı çok az ve çalıştırması oldukça zahmetli.

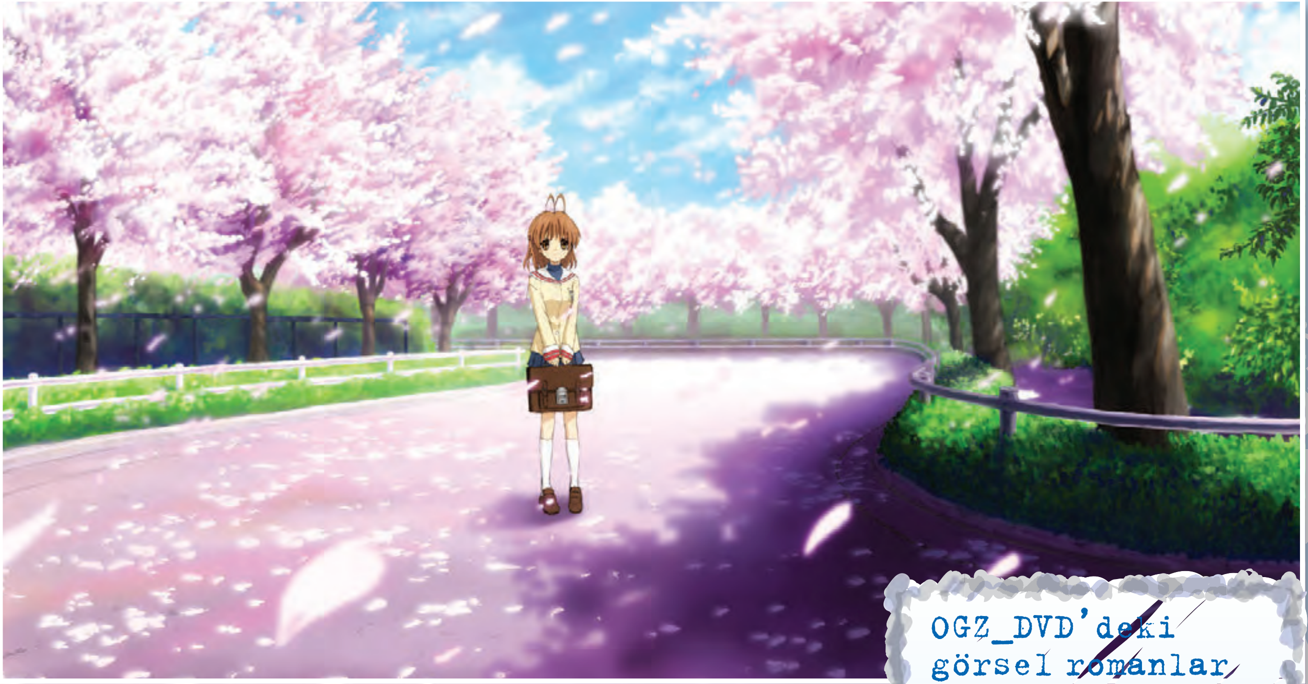
Tam olarak bir görsel roman olmasa da yapısal açıdan benzerlik gösteren oyunlar da var, hatta belki farkında olmadan birini oynamış olabilirsiniz. Örneğin Avrupa ve Amerika'da da büyük başarı elde eden -ve aynı zamanda kişisel favorilerimden biri olan- *Persona* serisinin son iki oyunundaki karakter geliştirme gibi sistemleri çıkardığınızda geriye basbayağı bir görsel roman kalıyor. Nintendo DS'teki *Ace Attorney* serisi de bu şekilde sınıflandırılıyor. Bunların haricinde yeni nesil konsollara çıkan bol miktarda görsel roman da mevcut, ancak bunların neredeyse hiçbiri Japonya dışına çıkmıyor ya da çıkamıyor.

Japonya dışına çıkmayan oyunları biz oynayabiliyoruz, çünkü yatıp kalkıp dua etmemiz gereken insanlar var. Bu insanlar hiçbir karşılık beklemeden görsel romanları İngilizceye çeviriyorlar. Daha sonra çevirisini yaptıkları roman ücretsizse tamamını, ticari bir ürünse de yalnızca çeviri dosyalarını bir yama şeklinde yayımlıyorlar. An itibarıyla İngilizce çevirisi bulunan Japon yapımı görsel romanlar arasından fan çevirisi olanların sayısı resmi çevirilerden daha fazla. Gördüğüm kadarıyla Çince, Rusça, Fransızca ve Portekizce gibi dillere yapılan çeviriler de var. Elbette bu çevirilerin çoğu hak sahibinden izinsiz gerçekleştirildiği için yasal değiller ve zaman zaman çeviri gruplarının "cease & desist" mektupları almasına yol açıyor – ki bu durum ticari kaygının ötesinde birtakım sebeplere de dayanabiliyor.



İngilizce çevirisi bulunmayan görsel romanlar nasıl okunur?

Birinci cevap: Japonca biliyorsanız işiniz kolay, bilmiyorsanız çeviri programlarından yardım almanız gerekiyor. Bu amaçla çoğunlukla AGTH ve Atlas ikilisi kullanılıyor. AGTH ilgili programda görüntülenen metinleri anında clipboard'a kopyalarken, Atlas onu oradan alarak İngilizce çevirisini gösteriyor. Düzgün çalışması için sisteminizin dil ayarlarını Japoncaya getirmeniz veya AppLocale adlı programı kullanarak ilgili programı Japonca dil desteğiyle çalıştırmanız gerekebilir.
İkinci cevap: Tercihen okunmaz. Açıkçası şimdiye kadar bu şekilde tek bir görsel roman okudum ve pek roman okuyormuş hissi alamadığım için çok zor durumda kalmadığım müddetçe tekrar denemeyi düşünmüyorum. Biraz Japonca bilginiz varsa seslendirmeleri dinleyerek çevirinin başarısız olduğu yerleri kendiniz tamamlayabiliyorsunuz ama gerçekten pek keyif verdiği söylenemez.



Japonya'daki bir diğer büyük sektör de anime sektörü tabii. İzlediğimiz animeler arasından uyarlama olanların çoğu manga kaynaklıdır. Popüler bir eserin mangaka'sıyla anlaşılır ve örneğin bir sezon yani 12 veya 13 bölümlük bir anime serisi hazırlanır. Benzer şekilde görsel romanlardan uyarlanan animeler de mevcut ve sayıları hiç de az değil. AniDB'deki verileri doğru kabul edersek, ki kendisi internetteki en büyük anime veritabanı oluyor, şimdiye kadar yayınlanan animelerin neredeyse yüzde 10'u bir görsel romandan uyarlanmış. Oyun uyarlamalarınınsa yaklaşık yüzde 80'ini eroge'ler oluşturuyor ki bazılarını izlerken uyarlama olduğunu rahatlıkla anlayabilirsiniz.

RAMAZAN BİTMEDEN OLMAZ

Tahmin edebileceğiniz üzere ne doğrudan Türkçe ne de Türkçe çevirisi bulunan herhangi bir görsel roman yok henüz. Geçtiğimiz yaz çalışmaya başlayan Furude Project adında bir grubumuz var, *Umineko no Naku Koro ni*'yi Türkçeye çeviriyorlar. Görsel roman standartlarına göre dahi çok uzun bir yapım olduğundan başlangıç için pek doğru bir seçim olmayabilir ama yine de cesaretlerini takdir etmek gerek. Eğer tamamlayabilirlerse bizim için hem bir ilk hem de büyük bir başarı olacak.

Henüz Türkçe görsel romanımız yok diyoruz da, gerçek şu ki şu an bu konuda (membası olan Japonya'yı saymazsak) en ileri durumdaki Amerika'da bile durum pek parlak değil. Japonya bağlantıları sayesinde yapımların ülkelerindeki dağıtım haklarını satın alan, İngilizceye çevirip piyasaya süren firmaların sayısı henüz bir elin parmaklarını geçmiyor ve bunu lafın gelişi söylemiyorum. G-Collections, JAST USA, Peach Princess ve Manga Gamer var mesela ki bunların ilk üçü zaten aynı gruba bağlı. Onlar da ayakta kalabilmek için bu yapımları "visual novel" olarak değil, "dating-sim" diye pazarlıyorlar.

Aslında esas soru şu: Görsel romanlar Türkiye'de tutar mı? Bu soruya şu an olumlu bir cevap veremiyorum ne yazık ki. Öncelikle, okumayı seven bir toplum değiliz. Japonların %14'ü düzenli olarak kitap okurken bizde bu oran %0,01. Çabuk sıkılıyoruz. Normal macera oyunlarının dahi FPS ve benzeri diğer türlerle karşılaştırıldığında gayet ufak bir hayran kitlesi var, saatlerce bilgisayar başında oturup bir şeyler okuyacak insan sayısı daha da az. Doğudan çok batıyı örnek alan bir toplumuz. Henüz Amerika'da bile bu sektör yeni oluşuyor, sayılı firma kendine yer edinmeye çalışıyor. Ülkemizdeki anime izleyicilerinin sayısı artıyor diye seviniyoruz mesela ama orada da yine batıya bağımlıyız. Sonuçta ya İngilizce altyazıyla izliyoruz ya da İngilizce altyazının Türkçe çevirisiyle.

Görsel romanlara bakış açımızın da pek doğru olduğu söylenemez. Google'da yapılan basit bir aramayla göreceğiniz üzere çoğu anime/manga odaklı olmak üzere birkaç forumda tartışılıyor sadece. Gayet güzel yorum yazanlar da olmuş fakat şöyle bir ifadeyle de karşılaştım mesela: "İndirmeye başladım ama Ramazan bitsin öyle oynarım." Bu yorumu yazan kişi şaka amaçlı yazmış olabilir ama yine de insanların yaklaşımını görmek adına güzel bir örnek.

OGZ_DVD'deki görsel romanlar

Belki rastlamışsınızdır, son birkaç aydır DVD'mizde görsel romanlara da yer veriyorduk; *A Dream of Summer* ve *Narcissu* mesela. Bu ay bu dosya konusunun yanında daha fazlasını verelim istedik. DVD'mizin Bonus bölümünde üç tane demo (*Da Capo*, *ef - a fairy tale of the two*, *Katawa Shoujo*) ve üç tane de tam sürüm (*A Midsummer Day's Resonance*, *Brass Restoration*, *True Remembrance*) görsel roman bulabilirsiniz. Görsel anlamda *ef*, roman anlamındaysa *True Remembrance* tavsiyemizdir.

OKU

Çocukluğumda annemle babam az uğraşmamışlardı bana kitap okutturabilmek için. Okumuyordum, ilgimi çekmiyordu okumak, biraz da inat yapıyordum. On iki yaşımdayken babama "ben bu kitabı istiyorum" diyerek *Yüzüklerin Efendisi* ismini verdiğimde neredeyse iş dönüşü yorgun argın eve geldiğini unutup koşa koşa alacaktı adamcağız. O zamandan beri az çok okudum bir

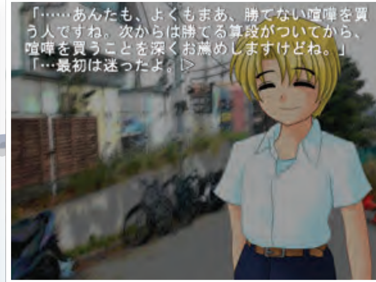


şeyler çok şükür, en azından şu an yazdıklarımı yazabilecek kadar. Lakin bilgisayar karşısında geçirdiğim süre arttıkça okumaya ayırdığım zaman azaldı. Sonra görsel romanlarla tanıştım. Oyuna harcadığım zamanı çalacak kadar etkilediler beni; hem güldüm, hem ağladım. Yoğun bir deneyimdi çünkü, başka oyunlarda olmadığı kadar düşündürüyor ve hissettiriyordu. Üstelik diğer oyunların uzak durduğu hassas konulara girmekten kaçınmıyordu.

Şu an ülkemizde düzenli olarak görsel roman okuyan yüz kişi var mıdır diye merak eder dururum.
İnsanlar en azından çıkıp merhaba deseler, kendimi yalnız hissetmesem... Muhtemelen bir daha başka hiçbir yerde görsel romanlar hakkında bu kadar uzun, Türkçe bir yazı göremeyecek olmak bile üzüyor beni. Birilerinin yolu açması lazım. Birilerinin çekinmeden yazabilmesi, insanlara doğrusunu anlatmaya üşenmemesi lazım. Sanıyorum oyunların arasındaki görsel romanlar gibi, birilerinin biraz daha cesur olması lazım.









07th Expansion

"Sleep peacefully, my most beloved witch, Beatrice."

İçimizden biri gibi görebildiğimiz sanatçılara birçok hayranın daha büyük bir yakınlık hissetmesi çok doğal gelişen bir duygudur. Kişisel olarak 07th Expansion gibi çeşitli doujinshi gruplarını sevmemde bunun payı büyüktür. Ancak özellikle bu ekibe olan hayranlığım, geçen yılın ortalarında öğrendiğim ve muhtemelen bir yapımcı ekip tarafından ilk kez yapılan çok hoş bir hareketlerine dayanıyor.

Bu tür gruplar daha "amatör" olduğundan kendileri genellikle sadece bir mail adresi ötemizde ama çoğunlukla yoğun olduklarından her zaman bir yanıt almak mümkün olmuyor. Fakat Witch-Hunt çeviri grubunun mail'lerinden birine sonunda geçen yılın başlarında yanıt vermişler. Şöyle ki; Witch-Hunt, *Umineko no Naku Koro ni* (bkz. Aralık sayısı) serisinin orijinal hikâyesinin geçtiği görsel romanları İngilizceye çeviren bir grup. Elbette romanı asla indirme bağlantısıyla yayımlamadılar, yaptıkları bir yamaydı. Gene de okuması çok uzun saatler sürebilen bu romanları aylarca uğraşarak çevirmeleri takdire değer bir işti ve dünya çapında sayısız hayranı *Umineko*'ya bağlamaktaki payları reddedilemeyecek kadar büyüktü.

Ryukishi'nin Witch-Hunt'a verdiği cevap muhtemelen bir çeviri grubuna, eserin orijinal sahibi tarafından verilen en güzel cevaptı. Ryukishi07, önce bir süredir kendilerinden haberdar olduğunu, Japonya dışından insanların da artık bu romana erişebilmesine çok şaşırdığını ve böylesine uzun bir yapımı İngilizceye çevirmekteki azimlerinden çok etkilendiğini belirtmişti. Çalışmalarını içtenlikle takip edeceğini ve *Umineko*'yu bu kadar sevdikleri için teşekkür ettiğini de ekledikten sonra sanki yeterince gönül almamış gibi, son romandaki (o sıradaki 4. roman) "Witch Hunter" karakterini, onların sitelerinin başlığına saygıdan isimlendirdiklerini söyledi. Seviyoruz seni Ryukishi... ***-İpek Cevahir***

EKRAN DIŞI



Babil'in Geçitlerinde Görüşürüz

Geçtiğimiz ay Emek Sineması'nı taşımıştık bu sayfalara ve yıkılmasına izin vermeyeceğimizi söylemiştik. İyi haberi sizlerle paylaşmaktan mutluluk duyuyorum, Emek'in yıkımına yargı da "dur" dedi.

Buna rağmen hüzünlü bir ay oldu mayıs, hüzünlü bir giriş yapacağız bu yüzden Ekran Dışı'na. Bu ay, Ronnie James Dio'nun ölümü üzerine bu sayfayı onu seven arkadaşlarımla paylaşmaya karar verdim. Rahat uyu küçük adam, karanlıktaki gökkuşağının altında görüşmek üzere…

"Hayallerinden, hayal kurmaktan, prensiplerinden, müziğinden son ana kadar hiç vazgeçmeyen Dio'nun yeri şüphesiz ki hiç dolmayacak. Yarattığı, çaldığı, söylediği müzik dünya var oldukça var olmaya devam edecek. Ne kötü ki, artık bir nesil onunla büyüyüp onunla yaşlanmayacak. Hoşça kal ufak insan." **–Volkan**

"Heavy metal dünyası muhteşem bir sesi, mükemmel bir insanı, babasını kaybetti. Umarım gökyüzündeki tahtında rahatsındır." **–Eser**

"Ronnie James en zor zamanlarımda eşlik etmiş, en mutlu günlerimde sırtımı sıvazlamış, kederli günlerimde biramı getirmiş sıkı bir dost benim için. Bu aptal dünyanın içinde sağlam kalabilmiş, eğilip bükülmeden, dökülmeden, uzlaşmadan da müzik yapılabileceğini kanıtlamış bir prens. Elbette ki ölmedi, hâlâ kulağımın dibinde o." **–Faruk**

"Bir insanın, hayatında ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu ancak onu kaybedince anlarsın ya, Dio'nun ölümü bende tam olarak bu etkiyi bıraktı. Muhteşem bir sese sahip olmasına ve tüm dünyada devrim yaratmasına karşın alçakgönüllülüğüyle hepimizin hayatında iz bırakmayı başardı. O gitti ama sesi her zaman kulaklarımızda olacak." **–Burak**

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



Robin Hood

BİR HALK KAHRAMANININ DOĞUŞU

Robin Hood'u nasıl bilirsiniz ey dostlar? Sherwood Ormanı'nı mesken tutmuş, zenginden alıp fakire veren bir kahraman, tam bir halk dostu... Buraya kadar her şey tamam. Peki Robin Hood Sherwood'dan önce neler yapıyormuş, Robin Longstride nasıl Robin Hood'a dönüşmüş, Marion gökten zembille mi inmiş, Küçük John ve rahiple nasıl tanışmışlar? Hah işte Ridley Scott'ın yeni filmi Robin Hood tüm bu soruların cevaplarını kendince vermeye çalışıyor ve bize de 140 dakika boyunca bu anlatımın keyfini çıkarmak kalıyor.

Ridlet Scott zaten iyi bir yönetmen, onun tartışmasına girmeye hiç gerek yok. E oyuncu kadrosu da çok güzel seçilmiş. Başlarda Russell Crowe'un nasıl bir portre çizeceğinden tam emin olamamıştım (çünkü ister istemez insan Gladiator ile karşılaştırıyor) ama film bittiğindeki düşüncem "aha da olmuş" şeklindeydi. Filmdeki manzaralar o kadar güzel ki (hele Robin'in Londra'ya bir geliş sahnesi var, beni benden aldı) Defender of the Crown oynadığım zamanlara gittim bir anda. Filmi izlerken o zamanların İngilteresinde olasınız geliyor. Ama sonra düşündüm de yanan köylerden birindeki bir köylü olmak pek de eğlenceli olmayabilirdi. Olacaksak kraliyete falan mensup olmak lazım, o yüzden vazgeçtim bu düşünceden.

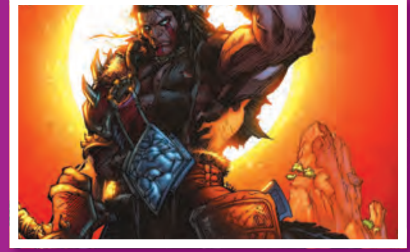
Özetleyecek olursam; karşımızda o çağın iç çekişmelerini ve sorunlarını, üzerine çok fazla yoğunlaşmadan da olsa hissettirmeyi beceren ve Robin Hood karakterinin ortaya çıkmasına yol açan olayları kendi gözünden başarıyla anlatan bir film var. Uzun bir film olmasına rağmen kesinlikle sıkmıyor ve son kısımlarında yine bir Ridley Scott klasiği olan yüzlerce kişinin birbirine daldığı, görkemli bir çarpışma sahnesi sizi bekliyor. Ha bir de, film bittikten sonra jenerik kısmını da mutlaka izlemenizi öneriyorum. **–Eser**





World of Warcraft

BU SEFER DE ÇİZGİ ROMAN OLARAK KARŞIMIZDA



Küçüklüğümden beri iflah olmaz bir çizgi roman hastası olduğumdan sık sık yeni çıkan çizgi romanları kontrol ederim. Yine de World of Warcraft'ın Türkçe'ye çevrilmiş çizgi romanını raflarda görünce şaşırdım, ne yalan söyleyeyim. Ancak beni daha da şaşırtan, korka korka elime aldığım bu çizgi romanın çevirisinin ne kadar başarılı olduğuydu.

Sadece çevirisiyle değil, hikâyesi ve çizimleriyle de oldukça etkileyici bir çizgi roman bu. Durotar sahillerine hafızasını kaybetmiş bir şekilde vuran insan bir savaşçının orklar tarafından bulunmasıyla başlıyor hikâyemiz. Onu mideye indirmeye niyetli timsahları bir güzel öldüren isimsiz savaşçının yeteneğinden etkilenen orklar, onun bu yeteneklerini gladyatör olarak kullanmaya karar veriyorlar. Sonrasındaysa Orgrimmar'daki eğitimler, Dire Maul arenasındaki dövüşler, Thunder Bluff'te ve Ashenvale'de çıkan birçok karmaşayla hikâye tam gaz devam ediyor. Ve tüm bu düğümler sonlarda çözülüp öyle bir yere bağlanıyor ki, Lo'gosh asıl kimliğini bulduğunda WoW'un asıl hikâyesindeki o büyük boşluklar bir bir yerine oturuyor.

Büyük Mavi Yayıncılık'tan çıkan bu çizgi romanın devamını şimdiden büyük bir merakla bekliyorum. Lo'gosh'un ve dostlarının maceraları burada gördüğünüzle sınırlı değil çünkü. World of Warcraft'ın dünyası her zaman için daha fazla maceraya gebe olduğundan, çizgi romanın devamının da çok heyecanlı olacağını tahmin etmek güç olmasa gerek... **–Can A.**

God is an Astronaut – Age of the Fifth Sun

SÖZE NE GEREK VAR!

Post-Rock dendiğinde akla gelen ilk isimlerden olan God is an Astronaut'un 2008 yılında aynı adla çıkardıkları albümleri, şüphesiz ki en olgun albümleriydi. Şu ana kadar çıkardıkları her albümde yeni bir şeyler deneyen ve post-rock janrı arasına sıkışıp kalmayan grup, yeri gelince dans ettiren yeri gelince kafa sallatan şarkılarla pek çoğumuzun kalbinde kutsal bir taht kurdu.

Yaklaşık 50 dakikaya 9 parça sığdıran AotFS'da, synthesizer ve yüksek volume'lü distortion geri döndürmüş diyebiliriz. Elektronik/ambient kalitesi, 2008 albümlerindeki kaliteye erişemiyor ama beni tatmin etti. Belirtmekte fayda var ki, Niels, Lloyd ve Torsten harika dinleyiciler. Güzel olan her şeyi dinliyorlar ve çok güzel bir de süzgeçleri var. Bu yüzden *biz post-rock yapıyoruz, sınırlarımız da bunlar* diyerek stüdyodan içeri girmiyorlar. NIN veya Metallica'dan esinlenilmiş riff'ler her an her yerden çıkabiliyor mesela. AotFS'ın albüme adını veren parçayı dinlemelisiniz mutlaka. Aynı şekilde Shining Through adlı parçada da gitar ve synth kullanımı harika. Dark Rift'teki klavyeler, belki de albümü en iyi özetleyen tınılar…

AotFS, 2008'deki albümden daha iyi bir albüm değil ama kesinlikle tüm müzik severlerin dinlemesinde fayda var. **–Volkan**

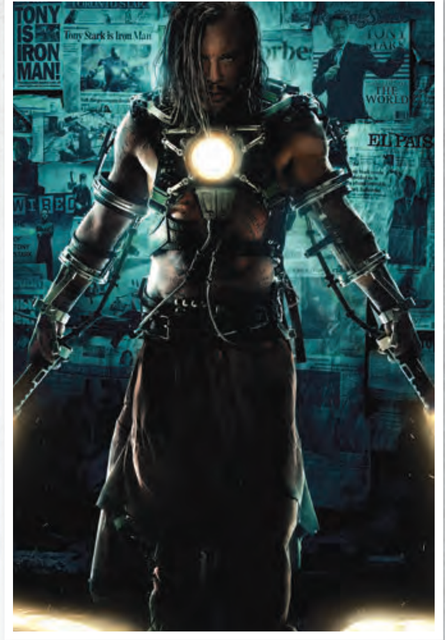




Iron Man 2

KOCAMAN BİR AC/DC KLİBİ

Hayır, filmde sürekli AC/DC çalmıyor ancak Downey Jr. ve şürekasının yakaladığı ritim Angus Young'ın gitar metronomundan daha aşağıda değil. Nedensizce eğlenilecek filmler kategorisine kafadan giriş yapabilecek Iron Man 2, çizgi roman severler ve Demir Adam hastaları için tarifsiz bir şölen. İçinde, sahip olduğu türün tüm klişelerini barındırsa da, oyuncuların tekil performansları ezber bozmaya yetiyor. Mickey Baba için ayrı bir parantez açmakta fayda var, bu kadar destekli kötü adam piyasada az bulunur. Film genel olarak Tony Stark'ın etrafında dönüyor. Downey Jr.'ı Demir Adam olarak değil, o ağır narsist Tony Stark olarak anımsayacaksınız. Adam resmen Tony'den daha Tony… Bir de Nick Fury rolündeki Samuel Jackson var ki, daha açık tenli olan gerçek Nick Fury'e toz yutturacak kadar karizmatik çıkmış filmde. Gerçi abimiz her zaman karizmadır ya, neyse. Kıssadan hisse, Iron Man 2 aksiyon filmi severler için bir tapınak, diğerleri içinse hoş bir seyirlik. **–Faruk**







Hediyelerimiz Var!

Yaz aylarında kimi gezmeyi sever, kimi oyun oynar, kimi de en büyük keyfi olan çizgi romanını yanından ayırmaz. İşte bu son kategoriye dahil olanlar için bir sürprizimiz var! Bu ay Ekran Dışı'nda Hoz Comics'e "hoş geldin" dedik ve gördük ki yanlarında hediyelerle gelmişler… Iron Man ve Iron Man 2 filmlerinin zırh tasarımlarını yapan Adi Granov'un çizdiği Iron Man Extremis'i, 5 şanslı Ekran Dışı okuyucusuna hediye ediyoruz! Yapmanız gereken tek şey internet sitemize girip sizin için hazırlanan anketimizi doldurmak (www.oyungezer.com.tr).



Prince of Persia: The Sands of Time

PRENS İYİYDİ DE ÇEVRESİ KÖTÜYDÜ

Büyük ümitlerle gitmiştim sana Prince. Bruckheimer filmiydin sen, adrenalin pompalayan bir aksiyon olmalıydın. Bir The Rock, bir Pirates of the Caribbean (birincisi) olmalıydın.

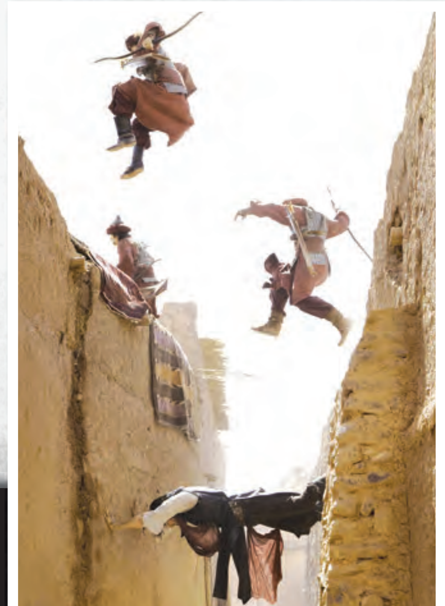
Her şey gayet güzel başlamıştı aslında… Zaten Sands of Time'ın tüm hikâyesinin tutup da tek bir filmde senaryo haline getirilmesini beklememiştim. Dagger of Time etrafına kurulu bir senaryo kurgulamışlar, biraz da potpuri yapmış senaristler, hoş olmuş.

Evet, güzel başladı film ve ilk 20 dakika boyunca da öyle devam etti. "Yoksa" dedim "o beklediğim film bu mu?" Hemen hemen bütün Prince oyunlarına ufak tefek saygı duruşları gördüm filmde, hatta 2008'in yeni Prince of Persia'sındaki kırmızı-mavi tülbent bile vardı. Filmin başındaki "şimdi şuraya gidip şunu çalıştıracağız, oradan kapıya atlayıp manivelayla açacağız" sahnesi sırasında kameranın kaleyi dolaşıp planı seyirciye anlatmasını takdir ettim :) Prince'in filmde bir adının olması bile hoşuma gitti. Hatta ve hatta Prince rolü için seçilen Jake "Donnie Darko" Gyllenhaal'ı bile Prens rolüne yakıştırmıştım. Prens'i Warrior Within tarzında karamsar bir tip olarak değil de, hep biraz şapşal ama iyi niyetli bir karakter olarak gördüğümden olsa gerek. Bu arada, Bruckheimer'ın Coupling dizisi oyuncularıyla ne alakası var çok merak ediyorum. Pirates of the Caribbean'da Steve'den sonra bu filme de Jeff'i sokuşturmuş. Ama Jeff (Richard Coyle) ilginç bir şekilde çok yakışmış rolüne. Ama ben yine de merak ediyorum, ev arkadaşı falan bunlar sanırım. Filmdeki bir diğer ünlü olan Alfred Molina -Spiderman 2'deki Ahtapot- ise hiç beklenmedik düzeyde silik kalmış.



Lakin ne olduysa o 20. dakikadan sonra oldu ve filmin tüm cazibesi kaçtı. "Klişe ardına klişe" diyeceğim de Bruckheimer filminden bir yenilik beklemiyordum zaten. Yok yok, filmin derdi klişeler falan değil. Tadı yoktu. Prince gibi akrobasi, yıkılmış şehirler, ölümcül tuzaklar ve Dahaka (senaristler, ah senaristler… nasıl kaçırırsınız bu fırsatı!) içeren bir seride sadece birkaç takip edilmesi zor ve bir özelliği olmayan dövüş sahnesi, birkaç kovalamaca sahnesi ve bir de her şeyin yıkılma sahnesiyle bitirmişler filmi. İnsanın yüreğini hoplatacak bir dövüş, dehşet bir akrobasi sekansı veya Dagger of Time'ın çok daha zekice kullanıldığı sahneler yapılabilecekken hikâyeye hiçbir şey katmayan konuşmalar uzatılmış da uzatılmış. Prince'deki ufak tefek detaylara özen gösterirken, özünü gözden kaçırmışlar.

Kısacası, biricik Prince'imizin filmi, Bruckheimer gibi içi boş aksiyonu bile eğlenceli kılabilen bir yapımcının ellerinde sıkıcı bir hale getirilmiş. Sana kızmadım, kızamadım Prince. Ama yapım ekibin zoru başarmış, sıkıcı bir film çıkartmayı başarmış 20 yıllık efsaneden. Aferin, bu da bir başarı dedim ve çıktım filmden. Bir ayda Prince'e ait iki hayal kırıklığı yetmişti canıma. **–Sinan**





Solardip - Diply In Love

KİM DEMİŞ TÜRKİYE'DEN INDIETRONICA GRUBU ÇIKMAZ DİYE!

Indie Rock'ı biliyorsunuzdur… Ekran Dışı sayfalarında düzenli olarak geziyorsanız, mutlaka rastlamışsınızdır bir Indie albüm incelemesine veya haberine. Ülkemizde pek yaygın bir tür olmayan Indie, sadece Rock'la sınırlı bir janr değil aslında. Birçok alt gruba ayrılan Indie'nin şüphesiz en güzel hali elektronik hali, yani *Indietronica*. *Does It Offend You, Yeah?*, *Hadouken!*, *Shitdisco* gibi başarılı grupların başı çektiği bu türün ülkemizde de önemli temsilcileri var ve bunlardan en güzeli son zamanlarda yıldızı parlayan *solardip*.

Geçtiğimiz ay sonunda Indigo'da müthiş bir partiyle yeni EP'sini bizlerle buluşturan grubun *Diply In Love* isimli bu EP'sinde altı tane süper şarkı yer alıyor. Benim favorimse gayet agresif bir girişe sahip olan *Up* parçası oldu. Şarkının devamındaki muhteşem klavye sayesinde aldığınız enerjiyle bir an olsun yerinizde durmak istemiyorsunuz. Emir Arkman, Duygu Aba ve Yiğit Gürcihan'dan oluşan solardip'in, yabancı müzik bloglarında da oldukça dikkat çeken EP'si *Diply In Love*'ı indirmek için grubun sitesini (www.solardipband.com) ziyaret edebilirsiniz.

solardip'i canlı olarak dinlemek isterseniz de 5 Haziran'da İstanbul'a, Dogzstar'a gelin. Yaz sezonundan önce son çıkış! **–Berkant**







Wolverine Origins

WOLVERINE ANKARA'DA!

Kulağa, komik olmayan bir şaka veya Hugh Jackman'ın Ankara'daki imza günü gibi gelebilir ama olay gerçekten çok farklı. Daniel Way tarafından yazılan ve yaklaşık 50 sayıdır yayın hayatını sürdüren Wolverine Origins serisi merakla beklenen finalini Ankara'da gerçekleştiriyor! Aslında olayları tamamen anlatmadan bunu nasıl açıklayabilirim bilmiyorum. Origins ile birlikte ortaya çıkan ve Wolverine'in hayatındaki pek çok önemli olayla doğrudan ilgisi olduğunu öğrendiğimiz kötü Romulus artık Wolverine ile hesaplaşmaya karar veriyor ve son çatışma başlıyor. Romulus aslen Wolverine'in kendi yerini alması için onu manipüle etmeyi umarken, Logan hem Romulus'un işini bitirmeyi hem de başta oğlu Daken başta olmak üzere yerini kimsenin almamasını umuyor.

Ankara'da şimdiye kadar Hulk'ın oğlu Skaar, Cloak, Dagger, Daken ve elbette Wolverine'in yüzünü gördük. Olaylar gerçekten muazzam şekilde ilerliyor ve Wolverine'in "KURDS!" olarak nitelediği, garip giyinen bir terörist örgüt de işin içine girmiş durumda. Sonunda ne olacağını gerçekten kestiremiyorum ama Wolverine Origins'de Gazi Hastanesi, Hacettepe ve Kocatepe Camii gibi tarihi mekânları görme şansına eriştik. Yaklaşık 5 sayı süren bu epik olaylar silsilesi içinde Wolverine'in Anıtkabir'i ziyaret edip etmeyeceği veya Atakule'ye çıkıp çıkmayacağı gibi soruların cevabınıysa yakında göreceğiz. **–Ali**





Das Weisse Band

MASUMİYET BU DÜNYAYA GÖRE DEĞİL

Geçen ay Rüya Tamirleri'ne Siirt'te yaşananları yazarken henüz izlememiştim Beyaz Kurdele'yi. Filmi -arada nefes bile almadan üst üste iki kez- izledikten sonra öyle çok hayıflandım ki… "Keşke" dedim, "şurada gördüklerimi de sindirip öyle yazsaydım…" Çünkü benim kelimelerimin asla başaramayacağı kadar yalındı filmin dili, her şey ortadaydı. Bir neslin nasıl yetiştiğini, yetişkinlerin neleri yanlış yaptığını, disiplinin, cezanın, suçun tanımını ve bunların çocuklar açısından karşılığının ne olduğunu sanıyorum hiçbir şey daha iyi anlatamazdı… Gerçekten, elimde çok fazla kelime yok. Öylesine çaresizim ki The White Ribbon için söyleyebileceğim en anlamlı şey "inanılmaz" olduğu.

Neyse, iyice kaptırmadan filmin künyesinden bahsedeyim. Yönetmen Haneke. Hani en iyi bildiğimiz filmi Funny Games'de şiddeti gerilimin içine saklayan, izleyicisini kanla değil ama kan dökeceği belli karakterleriyle yoran adam… Fakat hayır, o izi takip etmiyor Das Weisse Band; karşısına iki tane kocaman dünya savaşını alıyor ve bir Alman köyünde yaşananlar üzerinden bu iki savaşı açıklamaya çalışmak gibi gülünç bir işe kalkışıyor. Ama daha gülünç kısmı ne biliyor musunuz? Bunu başarıyor… Filmin başında "Şimdi anlatacağım küçük hikâye belki bu topluma neler olduğunu daha iyi anlamamıza yardımcı olur" dediğinde o sesin Nazi Almanya'sından bahsettiğini bilmiyorsunuz ama o küçük hikâye her şeyi öyle bir tamamlıyor ki… 2010'da Türkiye'de yaşananları bile açıklayan, korkunç bir film Das weisse Band. Ben anlatmayacağım, siz izleyeceksiniz. **-Serpil**

Ceren Arkman ve Irmak Arkman'la Birlikte

KURYE ULUSLARARASI VİDEO FESTİVALİ'NE KAÇAMAK BİR BAKIŞ ATTIK

Uzun zamandır büyük bir heyecanla beklediğimiz Kurye Uluslararası Video Festivali nihayet gerçekleşti ve hepimizi kendine hayran bıraktı. Bu rüya gibi geçen festivalin organizatörleri Ceren Arkman ve Irmak Arkman'ı hazır yakalamışken festival hakkında küçük bir söyleşi gerçekleştirdik ve gelecek için iyi haberleri almayı da unutmadık.

Öncelikle bize biraz festivalden bahseder misiniz? Böyle bir işe girişirken amacınız neydi?

Kurye Uluslararası Video Festivali, içeriği yerel bir ekip tarafından oluşturulan ve uluslararası arenada da tanınan İstanbul merkezli bir festival yaratabilmek amacıyla kuruldu. Festivali yaparken her açıdan kapsamlı bir etkinlik yapmak istedik. Video sanatı genelde galerilerde, bienallerde ve bazı festivallerde belirli konseptler altında gösterilirken biz videonun her çeşitiyle Türk izleyicisini buluşturmayı amaçladık. Bizim videodan anladığımız sadece sanat videoları değildi. Reklamlar, animasyonlar, müzik videoları, deneysel çalışmalar, performans videoları gibi alanlarda özel gösterimler gerçekleştirdik. Bizim için en önemli unsur video, yeni medya, performans ve dijital sanat dallarında eğitim olanağı sunmaktı. O yüzden her sene seminer ve workshoplara önem veriyoruz. Bu sene tüm dünyada atölye çalışmalarına katılan ve en çok takip edilen sanatçı-tasarımcı-eğitmenlerden oluşan geniş bir workshop programı hazırladık. Flash tasarımın öncülerinden olan ve alanında rock yıldızı olarak tanımlanan Joshua Davis katılımcılara iş ortağıyla geliştirdiği flash tasarım ve actionscript programının nasıl çalıştığını gösterirken açık kaynak olarak katılımcıların hepsiyle tüm tasarımlarını paylaştı. Tasarımcıların çalışmalarını nasıl geliştirebileceklerini ve farklılaştırabileceklerini gösteren atölye, sektör çalışanlarına oldukça büyük bir avantaj sağladı. Son yılların en çok aranan ve adından bahsettiren tasarımcı-programcılarından Karsten Schmidt tasarım aracı olarak kodun nasıl kullanılacağıyla alakalı bir eğitim verdi. MTV programları ve Metal Gear Solid, Killzone gibi oyunların logo ve jenerik tasarımlarıyla tanınan Joost Korngold (aka renascent) Hollanda Kraliyeti İstanbul Başkonsolosluğu'nun katkılarıyla 3D ve logo animasyonu konusunda eğitim vermek için İstanbul'da olan isimlerdendi. Underworld müzik grubunun kurucuları arasında olan ve İngiltere'nin en önemli ajanslarından tomato ekibinden Dylan Kendle ve Simon Taylor sadece video kamera kullanılarak nasıl kısa film çekileceği ve kurgulanacağı konusunda 3 günlük bir atölye eğitimi verdiler. İstanbul Modern Sinema işbirliğiyle, Fransız dijital sanatçı topluluğu Pleix bir sanatçı sunumu gerçekleştirdi. Groove Armada, Basement Jaxx, Plaid gibi gruplara yaptıkları video kliplerle ve Nokia, Orange, Audi gibi büyük markalara yaptıkları reklam çalışmalarıyla tanınan grup, sektörde eğitim alan ve çalışan gençlere kendilerinden ve kampanyalarını nasıl geliştirdiklerinden bahsetti. Kısacası Kurye Video Festivalleri gösterimleri kadar yan etkinlikleriyle de videoyu her ayrıntısına kadar tanıtmak ve bu alanda eğitim olanakları sağlamak amacıyla kuruldu.

Gençlerin bu alana bakışını değerlendirir misiniz? İlgi ne düzeyde?

Bu festivalde gençlerden çok sektör çalışanlarının workshoplara katıldığını gördük. Sadece Sabancı Üniversitesi'nden oldukça büyük bir ilgi vardı. Bu durum açıkçası bizi biraz üzdü. Türkiye'de eğitimin çok doğru verilmediğini düşünmeye başladık. Genelde özel üniversitelerde bulunan görsel iletişim tasarımı bölümlerinde eğitimin çoğunlukla tekdüze verildiğini ve orada okuyan gençlerin de kendilerini oldukça başarılı gördükleri için ekstra bir çaba sarf etmediğini zaten görüyorduk; bu festivalde daha iyi anladık. Tasarım-programlama-video gibi alanlar ucu bucağı olmayan, sürekli gelişen ve her türlü deneyimle işlerinizi geliştirebileceğiniz alanlar. Fakat öğrencilerde sanırım böyle bir istek veya ihtiyaç bırakmıyor eğitimin verildiği bölümler ya da öğrenciler sadece mezun olmak için bu bölümlere giriyorlar ya da bu isimlerden haberdar bile değiller ki bu saydıklarımızın hepsi oldukça üzücü. Sonra bu bölümlerden mezun olan gençler büyük ajanslarda çalışıp kötü reklam filmleri çekiyorlar ve yaratıcılıklarını köreltiyorlar. Türkiye'de oldukça geniş bir sektör olan reklamcılık, interaktif medya ve kampanya yaratımı alanlarında teknik açıdan bu kadar geride olmamız ve kendimizi geliştirmememiz bize inanılmaz geliyor. Biz reklam sektörü ve öğrencilerden daha fazla katılım beklerdik ancak workshoplara katılan kitleden de oldukça memnun kaldık. Hiç tanımadığımız bilmediğimiz sektör çalışanlarıyla, Türkiye'nin en önde gelen interaktif medya ajansları çalışanlarıyla, Sabancı Üniversitesi öğrencileriyle ve ilgili gençlerle oldukça keyifli anlar



geçirdik. İstanbul'da bu tarz isimleri görmek ve bu tip eğitimlerin verilmesi oldukça yeni; o yüzden ileride ilginin artacağını düşünüyoruz.

Festival bu sene nasıl geçti? Geçen seneyle karşılaştırırsanız nasıl bir tablo çıkıyor karşımıza?

Geçen sene etkinliklerimiz daha çok gösterim ve seminer ağırlıklı olduğu için katılım daha yüksekti. Bu sene workshop ağırlıklı bir program gerçekleştirdiğimiz için hedef kitlemiz daha ayrıcalıklı ve küçüktü. Kurye Uluslararası Video Festivali ulusal ve uluslararası alanda en hızlı ilerleyen festivallerden birisi. Bu seneki program şu an yurtdışında oldukça pahalıya katıldığınız büyük ve prestijli organizasyonlara eşdeğer ölçüdeydi. Bu da bize büyük bir prestij kazandırdı. Herkes geçen sene yaptığımız atağın devam edemeyeceğini düşünürken bambaşka bir konseptle iddiamıza devam ettik. İşin şaşırtıcı yanıysa devletten, 2010 İstanbul Avrupa Kültür Başkenti'nden ve büyük paralar veren sponsorlardan hiçbir destek almadan böyle işlere imza atmamız. İki haftalık zaman diliminde İstanbul'da ağırladığımız sanatçılar kadar önemli isimleri ne yazık ki deliler gibi para harcanan bazı festivallerde göremiyoruz. Böyle olunca, biz tablodan hem memnunuz hem değiliz. İşimizi iyi yaptığımızın ve takdir edildiğimizin farkındayız ama daha çok destek ve ilgi de bekliyoruz.









COLIN FIRTH JULIANNE MOORE
WINNER BEST ACTOR COLIN FIRTH VENICE FILM FESTIVAL
A SINGLE MAN
A FILM BY TOM FORD

A Single Man

DELİ ETME BENİ, AŞK DELİ ETME

Yumruğunu masaya vurdu mu bardakları yerinden havalandıran erkek okurlardan çok, güzel şeylere meraklı bayan okuyucuların tanıdığını düşündüğüm Tom Ford, kuşkusuz ki aslında bir moda tasarımcısı değil. Benim gözümden bakacak olursak "kışkırtıcı" diyebilirim kendisi için, Ajda Türkçesiyle söyleyecek olursam "bir provokatör". Tasarladığı ürünlerden çok daha fazla ses getiren reklam fotoğraflarını incelerseniz, bu sinir bozucu başarının nedenini bir bakışta bulabilirsiniz: Pornografi çizgisini aşmayan fakat erotizmin düş gücünü sonuna değin kullanan bir cinsellik (Ajda Türkçesine dönecek olursak "sex sells" de diyebilirdim fakat bu Türkçe değil Ajda'cım, çok rica ederim).

İşte bu meraklı modacının ilk yönetmenlik denemesi olan *A Single Man*, sevgilisini henüz kaybetmiş bir edebiyat profesörünün soluk renklerle bezeli bir gününü anlatıyor. Christopher Isherwood'un aynı isimli romanından uyarlanan film, tek başına bir adamın kendi hayatını sorgulaması ve kaybıyla yüzleşmesi (devamlı bir intihar hazırlığı içinde olmasına bakılırsa, belki de yüzleşememesi), üniversitede verdiği bir ders, kederinden kendini deliliğe vermiş bir arkadaşıyla yediği akşam yemeği gibi gündelik olayları, detayları kullanarak çiziyor. Bu noktada acının katmanlarının kitaptaki kadar ustalıkla belirtilemediğini de not etmeliyim. Tom Ford'un "hayran bırakma" tutkusu çoğu yerde ağır bastığından, filmdeki kusursuz estetik, birçok sahnede hikâyenin ağır hüznünü arka planda bırakıyor. Fakat yanlış anlaşılma olmasın; şu ara vizyondaki izlemeye değer birkaç filmden bir tanesi *A Single Man*. Çünkü Tom Ford'un silahı karşı konulacak türden değil; filmin her karesi çok çok güzel. Yine de bir tercih yapacak olsam, oyumu kitaptan yana kullanırdım. Colin Firth'in sadeliğiyle dokunan oyunculuğuna, Julianne Moore'un başka bir zamana aitmiş gibi duran açıklanamaz zarafetine ve Abel Korzeniowski'nin insanı savuran müziklerine (benim için "Carlos"u bir kere dinlemeni rica ediyorum hatırşinas okuyucu) rağmen hem de. Çünkü ne kadar uğraşılsa da sinema diline çevrilemeyecek satırlar var kitapta. Şunun gibi: "İkisi de kitaplarına gömülmüşler ama birbirlerinin varlığının öylesine farkındalar ki..." **–B. Emre**

Anathema - We're Here Because We're Here

DİNLEMEYE KIYAMAMAK...

Bir şeyi uzun süre bekleyince kavuşmak korkulur bir hâl alıyor. Ümit etmek daha tatlı, geçmişe dönebilmek ne güzel; hayaller var sadece orada, henüz kırılmamış… Anathema'nın uzun süredir beklediğim yeni albümü bu hisleri uyandırıyordu bende.

Vincent, Daniel ve Jamie Cavanagh kardeşlerle çocukluk arkadaşları John ve Lee Douglas'ın yanı sıra Porcupine Tree'den tanıdığımız Steven Wilson da var bu kez albümde. 2006 ve 2007'de çıkan single'lar sağ olsun, önceden dinleme şansı bulduğumuz *Everything*, *Angels Walk Among Us* ve *A Simple Mistake* de dahil olmak üzere toplam on parçamız var. Bunların yedisini Danny yazmış; *Dreaming Light*'ı Norveç'teki fiyortlara adamış mesela.

Anathema'nın eski albümlerini daha çok seviyorsanız, mesela benim gibi bir *The Silent Enigma* hayranıysanız *atmosferik rock* türünde diyebileceğimiz bu albüm pek size göre olmayabilir. Yine de tüm mevcut ve potansiyel Anathema dinleyicilerini mesut edecek bir albüm olmuş *We're Here Because We're Here*. İnsanlar "farklı olmuş" dese de benim tam beklediğim gibi olmuş, Anathema olmuş, güzel olmuş. "Bundan böyle Anathema konserlerine akbille girilsin" muhabbeti hoş ama popülerliği yüzünden dinlememek gibi bir eşeklik yapıyorsanız yapmayın, kendinizi bu keyiften mahrum bırakmayın. **–Eren**

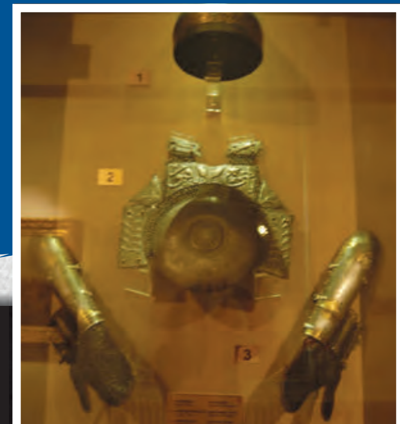


Harbiye Askeri Müzesi

TARİHİN SİNESİNDE MÜMTAZ BİR MAHAL

Nereden çıktı bu müze gezmesi pazar pazar? Öylesine, meraktan… Siz sevmez misiniz gezmeyi? Pek tabii… Ama müzeleri değil besbelli. Hele şu bahar günü kırlar, çayırlar, bahçeler dururken? Ne münasebet? Benimki zaruri bir merak. Siz merak etmez misiniz? Mesela? Ekseriyette her şeyi. Farz-ı mahal tarih? Severim canım, hele maarifin milli tarih kitaplarında, ah bir de Pelin Batu hanımdan bir televizyon programında… Başka? Başka ne olsun canım, canınızın sağlığı. Ah üstadım, dilerim bir pazar da sizinle birlikte gideriz. Nereye? Mekteb-i Harbiye binasındaki askeri müzeye. Neden azizim, ne var ki orada o kadar? Önce İran, Kafkas, Balkan kılıcı parlarken önümde, yanında yatağanıyla bir yeniçeri tastamam… Sadece Anadolu ile de kalmıyor ki, Orta Asya'dan Avrupa'ya tüm medeniyet ve milletlerden silahlar. Japon katanası, Yunan kopisi, Hint kanjarı, Arap saifi… Akabinde çeşit, çeşit zırhlar… Dökme demir Avrupa zırhları mı ararsın, sicim sicim örme Osmanlı zırlarını mı, yoksa Hindistan'dan gelen kaplumbağa kabuğu kalkanları mı? Çeşit çeşit top ve ateşli silahlardan bahsetmiyorum bile. Hal böyle olunca senin gibi maarif bilgisi yüksek bir dostumun kılavuzluğu zaruri oluyor değil mi? Kaç parça var görülecek, erken gitmek mi gerekir? Efendim 22 salonda, takribi 5000 parça. Ama Fetih ve Çanakkale salonu, Mahmud Şevket Paşa suikasti ve Gazi Mustafa Kemal'in sınıfı gibi mümtaz mahaller pek çok objenin bulunduğu onca odadan daha çok vakit ve ehemmiyet ister. Anlıyorum, peki kaçta gideriz üstadım? Pazartesi ve salı hariç sabah 9.00, akşam 17.00 arası uygundur ama mümkünse akşam 15.00 gibi bitirmeyi yeğlerim. O neden? Saat 15.00-16.00 arası Mehteran Bölüğü konseri var efendim. Nerede? O da müzede. Canlı? Pek tabii, hem de bilete, geziye dahil. Bak sen nümayişe. Peki o zaman neden burada bekliyoruz ki üstadım, hazır Taksim'deyken Harbiye'nin lafı mı olur… **–Olgay**





Mert Hakkı Bingöl
"It makes Dawn of the Dead look like Merry Poppin" / Redneck Zombies



Tromaville'e Hoş Geldiniz

Az sonra bahsedeceklerim bir sinema sever olarak sinemaya ve devamında tüm sanat dallarına olan bakış açımı değiştirmekle kalmamış, cevabı bir türlü bulunamamış "sanat nedir yağu?" sorusuna kendi çapımda cevap bulabilmemi de sağlamıştı. Yanlış anlamayın, hem bahsedeceklerim benim fikirlerim olduğundan hem de bu sayfa Damla tarafından bana bir tatil sabahını soluk renkli eşofman altı–kahve ikilisiyle karşıladığım sırada bahşedildiğinden, pek de öyle derin takıl(a)mayacağım. Zaten Lloyd Kaufman olur da bir gün bu yazıyı okur ve "efenim aslında sinema ve sanat..." şeklinde cümleler kurduğumu görürse, muhtemelen beni sopayla kovalar, dandik bir efektle kafamı patlatırdı.



Troma uzuuunca bir süredir sinema severlere bağımsız sinemanın, istismar sinemasının ve absürdlüğün en uç ve en iyi örneklerini sunan, uçuk kaçık bir bağımsız sinema stüdyosu. Hiçbir Troma filmi milyon dolarlık olmadığı gibi, muhtemelen aramızda üç beş bir şey toplasak bizim bile bütçesinin altından kalkabileceğimiz meblağdadır. Ucuzluk derken sadece bütçeden değil, filmin efektlerinden oyunculuğa kadar her şeyinden bahsediyorum aslında. Hatta bazen filmlerde aynı sahneleri tekrar tekrar kullanmaktan bile geri kalmaz bu arkadaşlar. Ama bu "ucuzluk" öyle garip bir durumdur ki, Troma'nın benim de üyesi olmaktan büyük haz duyduğum sadık bir hayran kitlesine sahip olmasının ve birçok filminin "kült" statüsüne yükselip tarihe geçmesinin arkasında yatan sebeptir de aynı zamanda. Bir film iyi olabilir, hatta çok iyi bile olabilir ama kolay kolay kült olamaz.

Troma 1974 yılında Llloyd Kaufman ve Michael Herz tarafından kurulduğunda erotik komedi türünde düşük bütçeli filmler yapıyordu. Bu durum, stüdyonun ileriki yıllarda yapacağı filmleri de doğrudan etkiledi tabii. Hatta bu öyle bir etkiydi ki 1980'lerden, 2009 yılındaki son filmleri "Night Of The Chicken Dead"e kadar tüm filmlerinde üç öğe hakimdi: Çarpıcı ama sahteliği çok belirgin olan bir vahşet, mevcut sisteme kimi zaman çok belirgin bir biçimde, kimi zamansa çaktırmadan yapılan eleştiriler ve mutlaka ama mutlaka çıplaklık.
Sayısız filmleri arasından şu örnekleri vereyim: ***Tromeo And Juliet*** ile Şekspir'in ünlü oyununu tanınmayacak hale getiren Troma, film boyunca toplum tarafından benimsenmiş ne kadar ahlak kuralı varsa hepsiyle dalgasını bir bir geçip, finaliyle de bu mesajına çok güzel bir ünlem işareti koyar. Filmi izlerken uzun bir süre herhangi bir vahşet sahnesi görmemenin şaşkınlığı içinde olan bana, hiç çekinmeden "durup dururken" beş dakika boyunca kopan kollar ve bacaklar izletip sürpriz yapar, "eksik kalmaz, merak etme" der.
Night Of The Chicken Dead ile de eleştirisi fast food'a ve fast food kültürü üzerinden kapitalizmedir aslında Troma'nın. Ama bu eleştiriyi o kadar kör gözüm parmağına yapar ki komik duruma düşer. Burada amaç seyirciyi salak yerine koymak değildir tabii. Amaç, o absürd ve komik dünyayı bir şekilde yaratabilmektir. Bu öyle bir dünyadır ki, örneğin tavuk burger yiyen insanlar birer tavuk zombiye dönüşmekte, insan avına çıkmaktadır. Ortalık kan revan içindeyken restoran çalışanı esas oğlanımız, elinde süpürgesiyle ortaya çıkıp zombilerle müzikal bir mizansen sergileyebilmektedir aniden. Bir yandan da yediği burger nedeniyle cırcır olmuş birinin tuvalette bağırsakları patlamaktadır. Bu "patlamayı" göstere göstere, zoom yapa yapa anlatır size bu adamlar; "ne kadar komik, değil mi?" diye.

Mother's Day ise, ormanda anneleriyle yaşayan ve annelerinin sözünden asla çıkmayan sayko biraderlerin aynı ormanda tatil yapan üç kızı kaçırıp onlara türlü işkenceler yapmalarını konu alan 1980 yapımı bir korku filmidir. Kulağa ne kadar klasik geliyor değil mi? Değil! Bu bir Troma filmi ve başından sonuna kadar türlü saçmalıklarla ve "ucuzluklarla" dolu. 115 bin dolara mal edilen bir klasikten bahsediyoruz burada. Dönemin klasiklerinden 13.Cuma kadar önemlidir bence Mother's Day.



Sinema zevkinize farklı bir boyut kazandırmak istiyorsanız, kapıyı Troma ile bir an önce aralamanızı tavsiye ediyorum.





BLACK★ROCK SHOOTER

GÖKTEN MAVİ BİR YILDIZ KAYDI





İnternette zaman geçiriyorsanız bugüne kadar Vocaloid'lere rastlamamış olmanız pek mümkün değil sanırım. Basitçe anlatmak gerekirse Vocaloid, Yamaha'nın geliştirdiği bir şarkı sentez programı. Ancak günümüzde birer müzik idolleri haline gelen çeşitli karakterler, sizin bestelediğiniz ya da yazdığınız parçaları sizin için seslendiriyor. Vocaloidler öyle büyük bir üne ulaştı ki, bu durumu en iyi Hatsune Miku'nun 25000 kişinin katıldığı canlı 3D konserlerine bakarak anlayabilirsiniz.

Konuya dönelim… Bazı becerikli hayranlar, karakterlere söylettikleri bu parçalara videolar hazırlayıp internette yayınlıyorlar ve Vocaloid'lerin bu videolarda canlandırdığı karakterlerin bile kendi alt-kitleleri oluşuyor. Örneğin Hatsune Miku'nun "Love is War" ve "Black Rock Shooter"ı, Kagamine Rin'in "Daugther of Evil"ı ve aynı parçanın farklı bakış açısıyla anlatıldığı ikizi Kagamine Len'in "Servant of Evil"ı benim ilgimi çekenler arasında. Bunlar gibi daha onlarca klibi internet üzerinden izleyebilirsiniz.

Black★Rock Shooter'sa bu saydıklarım arasında en büyük patlamalardan birini yaratan bir uyarlama oldu.

Huke adlı ilüstratörün yarattığı ve karanlık bir Miku'yu andıran karakter, Ryo'nun bestelediği Supercell grubunun parçasıyla birlikte Anomaro-P tarafından bir müzik videoya uyarlanmıştı. Huke'un Vocaloid'le alakası olmadan yarattığı tasarımlarındaki ana karakteri, Hatsune Miku'nun seslendireceği parça için Miku'nun tipine benzetildi ancak Miku'dan apayrı bir benlik kazandı diyebiliriz. Bu arada Anomaro-P'nin videosu dışında Huke'un ayrı bir BRS videosu daha bulunuyor. İzlenme rekorları kıran bu video öyle tutuldu ki, kısa bir süre sonra figürleri piyasayı kaynatmaya başlamışken bir de animesi duyuruldu. Bu anime uyarlaması birçok kişi için beklenmeyen bir duyuruydu çünkü çok uzak bir ihtimaldi. Ama gene de, ne kadar heyecan verici bir haber olduğu konusunda yukarıdaki tablo ufak bir fikir vermiştir size. Anime uyarlamasını Kyoto Animation'dan ayrılan Yutaka Yamamoto'nun 2008'de kurduğu animasyon şirketi Ordet üstlendi.

Pilot bölümü geçen yıl sonbahar aylarında çıkan ve bu bölümün pilottan ziyade bir fragman niteliğinde olduğunu söyleyebileceğimiz Black Rock Shooter'ın 50 dakika uzunluğundaki OVA bölümünün, Haziran ayı içinde Hobby Japan dergisiyle birlikte çıkması gerekiyordu. Fakat mayıs ayında duyurulan erteleme kararı neyse ki sadece 1 aydan ibaret. Bölüm, 24 Temmuz'da çıkacak olan bir sonraki sayıda yer alacak. DVD'yi Japonya'daki başka hobi dergilerinin de içereceği ve bölümün streaming olarak da izlenebileceği de ayrıca gelen bilgiler arasında.

Animede Black Rock Shooter'ı ve bir şekilde Dead Master isimli kötü karaktere dönüşen yakın dostunu insan formunda göreceğiz ve muhtemelen şu anki hallerine nasıl geldiklerini ve savaşlarının neden kaynaklandığını öğreneceğiz.

Dead Master'ı göreceğimiz kesin olsa da Huke'un bu hikâye için çıkarttığı ilüstrasyon kitaplarındaki Black★Gold Saw, Black★Matagi, Black★Devil Girl, Dragon Slayer, STR, Maid Gunner ya da Insane Black★Rock Shooter gibi karakterleri görüp göremeyeceğimizi gerçekten merak ediyorum. Eğer tüm bu karakterleri görmemiz planlanıyorsa, 50 dakikalık tek bir bölümden ziyade mini bir OVA serisiyle karşılaşmaya kimse hayır demez sanırım.

Özetle ortaya çıkışı bile tam bir "nereden nerelere" macerasına dönen Black Rock Shooter'ı sonunda yaz aylarında izleyebileceğiz. Nasıl bir proje olacağını ve sonuçlarını merak ediyorum. Diğer karakterleri merak edenlerse Huke'un ilüstrasyonlarını kendi blogundan inceleyebilir (huke.blog.shinobi.jp).

Bu arada, bana Good Smile Copany'nin çıkartacağı Dead Master figürünü almak isteyen olursa adr---
(yazı bilinmeyen güçler tarafından kesilir)







FMA'da Final Sinyalleri

Hiromu Arakawa'nın efsaneleşen manga serisi FullMetal Alchemist, bu sene sona erecek seriler arasında yerini almaya hazırlanıyor.

Çoğumuzun ilk kez 2003 yılında BONES'un anime uyarlamasıyla tanıdığı ve derinden bağlandığı FMA'nın asıl hikâyesinin, aslında hiç de izlediğimiz gibi olmadığını öğrendiğimiz zamanları kaç kişi hatırlar bilemiyorum. Fakat bazı fanatiklerin bu bilgiden sonra hayal kırıklığıyla karışık duygular içinde mangaya gömüldüklerini ve asıl konuyu daha çok benimsemeye başladıklarını hatırlıyorum.

Yapılan bu ilk anime serisi çok farklı bir finale sahip olduğundan, konunun başka bir animasyon serisiyle toparlanıp da mangadaki asıl hikâyeye döndürülmesi neredeyse imkânsızdı. Bu yüzden FMA'nın bir daha anime olarak görülmesi ne kadar istense de, çok çelişki yaratacak bir durumdu.

Sonunda 2009 yılında BONES bir çılgınlık yaptı ve seriyi en başından yeniden ele aldı. Bu sefer mangaya sadık bir gidişat izleyen *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* adlı bu yeni serinin ilk bölümleri "özlemle karşılanmak ve eski seriyle karşılaştırılıp yadırganmak" arasında gidip gelse de sonunda etkileyici konusu üstün geldi ve sevenlerinin gönlünü kazanarak pazar akşamlarının yeni takip edilesi serisi oldu. Seriyi mangayla aynı anda takip ediyorsanız siz de farkındasınızdır; mangada uzun süredir artık konunun sonlarına gelindiği belliydi ve anime de mangayı çok yakından takip etmeye başlamıştı.

Anime serisinin yönetmeni Yasuhiro Irie, mayıs ayında Twitter'ından yaptığı bir açıklamada Hiromu Arakawa'nın artık son manga bölümünü planladığını ve anime kadrosunun da finali storyboardlara aktarmaya başladığını belirtti. Irie daha sonra bu final bölümünün kendisini şoke ettiğini ve sadece iki ay kaldığını ekledi.

Yani durum budur sevgili FMA severler. 2001 yılından beri devam eden FMA'ya yaz aylarında veda ediyoruz. Takip etmeye başlamak için finali beklemek konusunda ısrar edenler artık bize yetişebilir ve hep birlikte final tartışmalara devam edebiliriz.



Strong World vs. Summer Wars





Her sene haziran ayında Fransa'da düzenlenen ve dünyanın en büyük animasyon film festivali olan Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali'nde bu sene, Mamoru Hosoda'nın bol ödüllü filmi Summer Wars ve Munehisa Sakai'nin One Piece: Strong World filmleri "Uzun Metrajlı Film" kategorisinde yarışacak.

Önceki One Piece filmlerinin aksine, dahi yaratıcısı Eiichiro Oda'nın prodüksiyonuyla yakından ilgilendiği Strong World, büyük bir başarı yakalamıştı. Gerek ilginç reklam kampanyaları, gerekse aldığı olumlu eleştiriler ve gişe hasılatları, sonunda herkesi memnun eden bir One Piece filmi yapıldığını gösteriyordu. Film, dünya çapında hâlâ çeşitli festivallerde gösteriliyor.

Madhouse'un The Girl Who Leapt Through Time filminin ekibiyle birlikte hazırladığı Summer Wars ise yayınlandığından beri neredeyse tüm ödülleri toplayan, son yıllarda yapılmış en iyi anime filmlerinden biriydi. Summer Wars da aynı şekilde çeşitli festivallerde ve etkinliklerde gösterilmeye devam ediyor. En son mayıs ayında Londra'da gösterildi.

Annecy'de yarışacak bu iki filmin dışında Hideaki Anno'nun Evangelion:2.0 You Can (Not) Advance filmi, Sunao Katabuchi'nin Mai Mai Miracle'ı, Takeshi Koike'nin Redline'ı (ki bunu bir şekilde artık izlemek istiyorum) ve Rintaro'nun Yona Yona Penguin'i de festivalde gösterilecek.

Animatrix'teki "World Record"un yönetmeni olan Koike'nin Redline'ı da 2009 yılında Annecy'de yarışacak filmler arasında duyurulmuştu. Hatta bu festivalde prömiyeri de yapılacaktı fakat daha sonra festivalden çekilmişti. 2007 yılından beri yapım aşamasında olan filmin, sonunda Locarno Uluslararası Film Festivali'nde prömiyeri yapılabildi. Böylece bir bekleyiş daha sona erdi.



N.E.M.
LOST

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

AMAN TADIMIZ BOZULMASIN: BU YAZININ LOST'UN SONUYLA İLGİLİ FÜTURSUZCA SPOILER İÇERDİĞİNİ BİLMEM SÖYLEMEME GEREK VAR MI?

Bir Pazartesi gecesi, saat 11:24'de Lost yazıma başlıyorum arkadaşlar... Geçen ay ilk bölümünü hazırladığım ve bu ay da bitirmeyi düşündüğüm ve bitireceğim ikinci bölümle sizlerle birlikteyim. Sabahleyin sevgili müdürüm Sinan'dan "Selam Göktuğ, NEM'ini almaya gelding" şeklinde bir mail almış ve kendisine "abi dün izleyemedim bugün izleyip bitirip sana göndereceğing" diye cevap yazmıştım... Dün bir doğum günü partisinde olduğumdan dolayı o tantanada Lost most izleyememiştim, zaten Lakers'ımın da maçı vardı aynı saatte, ben de kendime "ulan bir gün daha bekleyeyim, sakin kafayla bitireyim şu diziyi" demiştim. Zira eve geldim, mısırımı patlattım, limonatamı hazırladım ve başladım büyük finali izlemeye...

VE OLAY BİTER...

Ya açıkçası Lost bitti diye üzüldüm arkadaşlar ya. Her ne kadar son zamanlarda inanılmaz derecede saçmalamaya başlamış olsalar bile adamlar bir şeyi çok iyi başardılar, bu çok iyi başardıkları şey de, insanları bir sonraki hafta için heyecan içinde bırakmaktı. Onca bölüm seyrettik, onca karakteri sevdik, benimsedik, her hafta yeni bölümü bekledik. Sonuçta hayatımıza güzel bir tad kattı, anılar kattı. O yüzden buradan öncelikle yazarlara, yapımcılara ve oyunculara, kısacası emeği geçen herkese teşekkür ediyorum. Demin diziyi bitirdikten sonra benim gibi Lost'u büyük bir ilgi ile izleyen sevdiğim bir arkadaşımı aradım ve yaklaşık 1.5 saat onunla Lost tartışmasını yaptım ve şu anda kendimi bu yazı için hazır hissediyorum. Gerçi Lost konuşmaya başladık, kaderden daldık, dinden çıktık, Kate'den girdik, Ben'den çıktık ama sonuç olarak olayı güzel bir noktaya bağladık, yine çok güzel sohbet ettik, fikir paylaştık... Şimdi de kendi fikirlerimi sayfalara aktarmanın sırası geldi. Bu arada ben aslında bu ay dördüncü sezondan devam edip, beşinciyi ve altıncıyı değerlendirmeyi düşünüyordum ancak içimden bir ses bi coşarsam bunlara yer kalmayacağını söylüyor o yüzden bodoslama dalıyorum altıncı sezona.



TEORİ MANYAKLIĞI

Hayatımda Lost için üretilen teori kadar başka bir yerde teori üretildiğini görmedim. Bir şekilde zamanım olduğunda son bölümün detaylı açıklamalarını falan inceleyeceğim, şu anda diziyi yeni bitirdim ve anladığım kadarıyla yazıyorum. Tabii ki teorilere açık bir olay ancak benim anladığım: Bunlar uçakla adaya düştükten sonra bir şekilde onca olayı yaşadılar, paso birbirleri ile kavga ettiler, birbirlerine aşık oldular falan filan ama herkes zamanı gelince rahmetli oldu ve bir şekilde herkes birbiriyle yeniden buluştu ve bizim paralel evren sandığımız olay cennete giden yolda bir bekleme odası gibi bir yere dönüştü. Yani paralel evren falan yoktu, onun yerine bilinmeyen bir boyutta bilinmeyen bir şeydi o. Ne olduğunu tam olarak kavramak mümkün değil ama enteresan bir olaydı hacı işte ya... Gerçi son sahnede o düşen uçak hiç yakılmamış olarak orada durduğu için birden içimden bir ses "ulan yoksa bunlar uçak düşer düşmez öldüler de biz onca sene ölmüş adamların maceralarını mı izledik" dedim, ama bu teori yaklaşık 30 saniye sonra yok oldu, çünkü sonuç olarak herkesin birbiriyle yaşanmış anıları vardı ve de o yüzden öteki dünya mı diyelim, ara mekan mı diyelim ne diyelim bilmiyorum, orada herkes birbiriyle yeniden buluştu. Zaten bu son sezonun Blu-ray box setini falan almak Allah'ın emri oldu, bütün açıklamaların orada yer alacağını düşünüyorum. İlk sezonda o uçak gövdesi içinde bir sürü insan konularak yakıldı diye hatırlıyorum ben, orada o uçağın ne işi vardı onu da sanırım millet iyice teori manyağı olsun diye gösterdiler. Neyse teorilere doyum olmaz, başka bir konuya geçelim şimdi...

MAN OF SCIENCE

Şimdi elbette ki açıklanamayan veya açıklanmayan desek daha doğru olur onlarca, hatta yüzlerce şey kaldı insanların akıllarında. Buna benim aklım da dahil. Ama burada "ulan o Mısır figürleri neydi?" veya "Black Smoke niye Mr.Eko'yu öldürdü, ne derdi vardı onla?" veya ne bileyim "su verip başkasına ölümsüzlük kazandırmak ne lan?!" diyebiliriz. Hatta deriz... Yani inanılmaz mantıksız şeyler yaşadık seri boyunca. Allah aşkına su içirtip ölümsüzlük kazandırmak ne ya?.. Yani veya o ışık ne ulan? Sular akıyor, oradaki taşı bir yerlere çekiyorsun ada yıkılmaya başlıyor falan. Bunca bölümü bir tıpa yüzünden mi izledik yani? Tıpayı mı korudu bunlar senelerdir?.. Ne sağlam tıpaymış bilader. Bunlar hepimizin aklına ve mantığına yatmayan şeylerdi. Zaten benim Lost'tan biraz soğumam adanın şakkadanak ortadan kaybolması ile başlamıştı. Yani o sahneyi gördükten sonra o ana kadar yarım yamalak da olsa mantık çerçevesinde giden şeyler direkman saçmalamaya başladığı için dizi hoşuma gitmemeye başlamıştı.



Neymiş o, adanın dibinde bir şey çeviriyorsun, ada zaman içinde hareket ediyor falan... Acayip bir şekilde saçmalamaya başlamışlardı. Hele son sezonda tahtadan yapılmış gemi taş heykele çarpıp heykeli paramparça etmedi mi, artık iyiden iyiye kıl olmaya başlamıştım olaya. Hem o heykel oraya ne zaman geldi, kim koydu o heykeli oraya falan. O ışık ne falan bir sürü saçma sapan şey var dizide. Beşinci sezonun blu-ray box setinde adamlar saatlerce süren "Lost University" yapıp zamanda yolculuktan falan bahsetmişlerdi, yok kuantum mekaniğiydi yok şuydu yok buydu. Sonuçta da bunların hiçbiri ama hiçbiri hayata geçirilmedi dizide... Saçmalıklar bunla da kalmıyordu, son sezonda Sayid, Locke'ın etkisi altında hayalet gibi dolanırken son anda deniz altının içinde niye cengaverleşti? Bunun gibi yüzlerce mantık dışı şey var. Eğer milyonlarca insana seneler boyu bir şeyi izlettiriyorsanız ve son sezonda da "bütün sorular cevap bulacak" deyip de "al lan işte iç şu Şaşal'ı, yaşlanma, genç kal" veya "ya hoca ışık işte ya, ışığa girdi duman oldu adam" diye cevap vermek kimilerine göre büyük bir saygısızlık olarak algılanabilir. Bu kadar zaman harcadıysak ve bunlara cevap beklemek hakkımız diye düşünüyorum. Sonra da Man of Faith moduma geçiyorum.

MAN OF FAITH

Geçtiğimiz ay sizlere benim Man of Faith'ten ziyade Man of Science olduğumu söylemiştim, kendimi bildim bileli de bir şeye inanmak için illa ki aklıma yatması gerekiyor. Dolayısıyla ilim ve bilim olayını daha çok seviyorum ve o tür şeylere inanıyorum. Ama aynı zamanda Tanrı inancına da sahip bir insan olduğum için, açıkçası deminki paragrafta "Man of Science" başlığı içinde anlattığım bütün saçmalıklar hala aklıma yatmamasına rağmen son bölümde olayların birbirine bağlanması çok hoşuma gitti. Çünkü her ne kadar dünyadaki milyarlarca insanın değişik dini inançları olsa da, değişik dini önderler yolundan gidenler olsa da, putlara tapanlar olsa da, dinsizler olsa da, sonuçta hepimiz insanız ve sanırım bizi birbirimize bağlayan en önemli şey sevgi. Ben bunu bir kere daha görmüş oldum. Yani son üç senedir ne kadar saçmalamış olsalar da, Jack'in babasını görmesi, Charlie ile



Claire'in yeniden buluşup Aaron'a aile olmaları falan inanılmaz bir huzur verdi içime. Bu huzuru kelimelere dökmem mümkün değil. İçim inanılmaz bir huzur buldu, bu da sanırım sevgi olayından kaynaklanıyor. Demek istediğim o ki insanlar bazen gerçek olmayan şeylerde de huzur bulabiliyorlar. Bu da bu gerçek olmayan şeyleri gerçek yapıyor kanımca. Yani aslında gerçek değil, ama inandığımız için gerçek gibi gözüküyor bizlere. Böylece de bir ikileme giriyoruz, gerçek mi değil mi diye. Çünkü gerçek olmadığı halde bir şey bizi iyi hissettiriyorsa ve hayatımızı değiştirebiliyorsa, o zaman aynı zamanda o şey gerçek de olmuş gibi görülüyor... Çok enteresan bir kavram, içine bir girdik mi çıkamayacağımız bir şey. O yüzden fazla da kurcalamayalım bari. Gerçekleşeceğini hiç zannetmiyorum ancak ben de hayatım son bulduğunda bir şekilde hayatım boyunca sevdiğim, saydığım insanların hepsini yeniden görmeyi, ölen yakınlarımla tekrardan buluşmayı çok isterdim. Sanırım bunu istemeyecek insan zaten yok. Lost'un da sonunu bu şekilde bağlamaları, açıkçası tüylerimi diken diken etti. İnanmadığım bir şeye tüylerim neden diken diken oldu onu da bilmiyorum ancak dediğim gibi duygular beynin çok önünde gidebiliyor bazen. Dediğim gibi bir sürü soru cevap mevap bulmadı, saçmalandıkça saçmalandı, ama biz insanoğlunun beyninden de öte giden organı kalbi olduğu için (başka organ söyleyeceğimi bekleyenler de olacaktır tabi), inancı olduğu için sonuçta insanların dini ne olursa olsun (zaten dikkat ettiyseniz son sahnedeki kilisenin arkasında bütün dinlerin simgesi vardı), inancı ne olursa olsun, bizi birbirimize bağlayan en önemli şey sevgi, ve bu adamlar bu olayı sevgi ile, dostluk ile, kardeşlik ile bitirdikleri için son çok hoşuma gitti. Birbirimizi sevelim, birbirimize "gel gel, kim olursan yine gel" diyelim mesajını vermek istiyorum buradan... Sevin birbirinizi...

FENERBAHÇE'NİN ŞAMPİYONLUĞU

Bu arada Fenerbahçe'yi de şampiyonluğundan dolayı tebrik ediyorum. Lost'un son bölümünde Fenerbahçe'nin paralel evrende şampiyon olmalarını gösterirler diye düşünüyordum ama nedense göstermediler. Eheuhehue. Bildiğiniz üzere Fenerbahçe bu sene paralel evrende şampiyon olmuş, bu dünyada bu şampiyonluğu sezenler meşalelerle, konfetilerle kutlama falan da yapmışlardı. Ama bu son bölümde göstermediler niyeyse... Neyse artık son sezonun Blu-ray box set'ini falan alıp orada Special Features'lara falan bakacağız...

Bu arada bu şekilde takılarak umarım Fenerbahçe'li kardeşlerimizi de kızdırmıyorumdur. Yedi cihan biliyor benim Beşiktaş'lı olduğumu, zamanı geliyor kendi takımımızla dalga geçiyoruz, zamanı geliyor Aslan'ı kafese sokuyoruz, zamanı geliyor Fenerbahçe 2 dakikalığına şampiyon oluyor, onları izliyoruz. Hayatımız bu şekilde eğlenerek geçiyor. Sporun olayı bu zaten, güzel vakit geçirmek. O yüzden elbette zamanı gelince herkes ile takılıyoruz. Bu arada Bursaspor'u tebrik ediyorum, inanılmaz bir başarıya imza attılar. Hem Bursaspor'a hem de Fenerbahçe'ye Şampiyonlar Liginde başarılar diliyor ve ülkemizi güzelce temsil etmelerini umuyorum. Galatasaray'ı da bizden önde, üçüncü oldukları için tebrik ederim. Biz maalesef ligi dördüncü olarak kapattık, ama çok heyecanlı ve zevkli bir lig oldu, umarım her sene böyle kıran kırana bir lig izleriz… Fenerbahçe'li arkadaşlarım düşünce gücüyle şampiyon olma yöntemini biz Beşiktaş'lılara öğretirlerse biz de önümüzdeki sene iki dakikalığına şampiyon olabiliriz belki.

BÜYÜK FİNAL VE SONUÇ

Geçen ay bu sayfalardan sizlere aynen şunları söylemiştim... "Son sezonun son sahnesi ise aynı ilk sezonun ilk sahnesinin olduğu gibi Jack'in yerde gözlerini açması olacak. Yani dizi nasıl başladıysa aynen öyle bitecek bence. Jack gözlerini açacak ve 6 senelik macera son bulacak. Neyse, izleyelim görelim..." Jack'in gözleri ile olayın biteceği zaten barizdi, doğru tahmin etmişim, sadece göz açmak yerine kapatma olayına girdi Jack amcam, sağlık olsun, yaklaştım sayılır :-)

Sonuç olarak önceki ay dediğim gibi ben altı senemi bu diziye adamış bir insan değilim. Ancak geçen sene izlemeye başladığımda ard arda 10 episode izlediğim zamanları da hatırlarım. Bağımlılık yarattı mı? Yarattı... Kendini sevdirdi mi? Sevdirdi. Demin bahsettiğim gibi, her hafta bize bekleyecek, hakkında düşünecek bir şey yarattı mı? Yarattı. O yüzden Lost'a harcadığım onlarca saati boşa gitmiş olarak saymıyorum, izlemeyen herkese de bu diziyi izlemelerini tavsiye ediyorum. Gerçi bunca spoiler verdikten ve dizinin sonunu bile söyledikten sonra "bu diziyi izlemediyseniz izleyin gençlik!" demek de yüzyılın hıyarlığı oluyor ama olsun. O adada olsam en tabii, en doğal, en organik hıyar tarlasını ben yetiştirirdim zaten. Önümüzdeki ay buluşmak üzere, herkese süper bir yaz dilerim!!!

See ya in another life brothaaas and sistaaas...

Gök Kalp-10

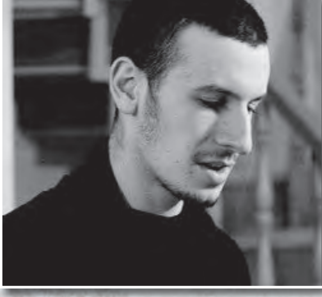
1-) Sawyer
2-) Ben Linus
3-) John Locke
4-) Desmond
5-) Charlie
6-) Kate'in Suratı
7-) Ilana'nın Dudakları
8-) Hugo
9-) Jin
10-) The Man In Black (Dark Side FTW!!!)

Gök Kıl-10

1-) Ana Lucia
2-) Shannon
3-) Sun
4-) Danielle
5-) Jack
6-) Jakob
7-) Sayid
8-) Eloise
9-) Mr. Eko'nun Kardeşi
10-) Juliet







HAYALET GEMİ

Berkant Akarcan
berkant@oyungezer.com.tr

5

Tıp çok gelişti derler ya hani her filmde, ana karakterde tedavi edilemez bir hastalık ortaya çıktığında; her şeyin bir doktoru var. Her ağrınız için bir doktora gidebilirsiniz randevunuzu alıp. Hatta ağrıyı geçin, kendinizi kötü hissettiğinizde psikologunuzu arayıp hayatınızı başka birinin yardımıyla tekrar rayına oturtursunuz. En dayanılmaz ağrıdır yirmilik diş ağrısı. Hiç beklemediğiniz bir anda ufak bir ağrı olarak belirir çenenizde, sonra yavaşça tüm suratınıza yayılır, dayanılmaz hale gelir, ağrı kesiciler kesmez. Ama bir telefonla doktorunuza gidip tüm ağrılarınızı o süper teknolojik kumandalı, oyuncak gibi inen kalkan koltukta bırakırsınız.

Hiçbir alet, hiçbir ilaç geçiremiyor, geçiremeyecek yirmilik aşk ağrısını.

Tıbbın bu kadar gelişip çare bulamadığı tek bir ağrı var ve sanıyorum ki yüzyıllar boyu bunun için bir tane bile doktor yetiştiremeyecek şu medeniyet manyağı dünyamız. Hiçbir alet, hiçbir ilaç geçiremiyor, geçiremeyecek yirmilik aşk ağrısını. Hiç beklemediğiniz bir anda ufak bir hareketlenme olarak belirir dirseklerinizin içinde, sonra yavaşça tüm göğsünüze yayılır, dayanılmaz hale gelir, hiç kimse kesemez ondan başka. Ona söyleyemezsiniz asla, sonunu bildiğinizden. Ya da sonundan korktuğunuzdan. Ama hepsinden öte başının aslında sonu olduğunu bilip hiçbir şey yapamayacağınızdan...



Tek bir hareketiyle, sizden kendini nefret ettirir bu kız. Sadece dakikalarca... Hayatınızda ilk defa yaşıyorsunuzdur bu saman nefretini, bir anda alev alır, bir anda söner fark ettirmeden. Saçmadır ilk başta, neden bu kadar dengesizleşti hislerim dedirtir insana, bir anda sıcaklayıp arabanın camlarını açıp kendinizi vuran rüzgâra atarsınız. Tıpkı hızlı rüzgârın ateşi söndüreceğini düşünür gibi, ama yeterince hızlı olmadığında o ufacık ateşi tüm ormana yayacağını unutarak.

Jack Shephard gibi saymaya başlarsınız, beşe kadar. Tüm korkularınızın üstesinden geleceğini zannedersiniz beş rakamı da saymaya başladığınızda. Fark edersiniz ki, dinlerin sayıları bu kadar kafasına takması aslında anormal değil. Çünkü bir yerden sonra garipsersiniz, bir şeyler hissettiğiniz kızların hep beş harfli olması tesadüf mü diye? Belki. Ama sayılarda kesinlikle bir şey var. Kızın iki adının da soyadının da beş harften oluşuyor olması, Lost'un sayılarından daha da esrarengiz gelir bir an.

Sonra bir arkadaşınız sorar size, "Berkant sen aşık mı oldun?" diye. Nereden anladığı meçhuldür, belli mi edersiniz, yoksa o arkadaşınız gerçekten sizi iyi mi tanıyor bilmezsiniz. Ama aslında tüm bu sorularınız, arkadaşınızın sorusuna cevap verememektendir, cevap vermekten korkmaktır. Çünkü cevap verdiğinizde, "evet" dediğinizde kabul etmiş olacaksınız birisine aşık olduğunuzu. Kabul etmekten korkarsınız, çünkü en son aşık olduğunuzda hayatınızın kaybolan yıllarını hatırlarsınız. Kabul etmeyerek kendinizi koruyacağınızı düşünürsünüz, bunun salakça olduğunu göremeden. Arkadaşınıza vereceğiniz cevap "hayır" olsa bile, aslında o soruyu duyduğunuzda kabul etmişsinizdir çoktan.

Aşık olmuşsunuzdur, hem de hiç istemeden. Hepsinden talihsizi, kendinizi durduramazsınız.

Ama en kötüsü de nedir biliyor musunuz, nerede aşık olduğunuzu bilmiyorsunuzdur bu sefer. Hangi hareketi, hangi davranışı sizi kendine aşık etmiştir? Cevabını bilmediğinize en sinirlendiğiniz soru da budur. Çünkü nerede başladığını bilirseniz, oraya geri dönüp bitirebileceğinize inanırsınız. Zamanda geri gidip durdurmak istersiniz. Kaçınılmazı engellemek istersiniz. Kaçınılmazı engellemek sırf karşı çıkmak değildir. Kaçınılmazdan kaçmak için zamanı durdurmak yetmez, en başa dönmek gerekir. Başa dönmekse kapağı açmak değil, doğru sayfayı çevirmektir. Ama sorun da orada ya, doğru sayfa hangisi?

Cevabı bilmediğinizden zamanı durdurursunuz, kendinizi durdurursunuz. Kimseye söyleyemezsiniz gerçekleri, çünkü ne kadar söylerseniz o kadar kabul etmek zorunda kalırsınız aşık olduğunuzu. Hislerinizi kendi dünyanıza kilitlediğinizde orada güvenli kalacağına inanırsınız. Ama yerkürenin üzerinde yetişen bir bitkiyi, toprağın altına gömmeye kalkarsanız, köklerinin daha da güçlü yayılacağını unutursunuz. Yine de en güvenlisinin öyle olduğunu düşünürsünüz, çünkü kimse toprağın altında neler olup bittiğini göremeyecektir, haberi bile olmayacaktır.

Oysa ağrıdan kurtulmanın yolu, o yirmilik dişini çektirmektir, bağlı olduğu toprağından ayırmaktır en nihayetinde. Belki en doğrusu yirmilik aşkınızı dünyanızın altına gömmek yerine, çıkartıp ona göstermektir ağrı kesiciniz. Nasıl göstereceğinizi bilmiyorsanız, yapın kâğıttan geminizi, bırakın denize, kendi yolunu bulur en nihayetinde...



DHARMA OYUNLARI

Tuğbek Ölek

tugbek@oyungezer.com.tr

Oyun oynamak bizi daha iyi bir insan yapabilir mi?

Neden oyun oynarız? Ne kadar salakça bir sorudur bu? Eğlenmek için oyun oynarız elbette. Güzel vakit geçirmek için, arkadaşlarla bir araya gelip keyif yapmak, biraz kafamızı dağıtmak, vakit öldürmek için. Neden maça gider ki insan, neden konsere gider, niye film izler, neden bu dergiyi okur? Elbette oyun oynamanın eğlenceden fazla anlamı, etkileri de vardır. Aynı araba sürmenin bir yerden bir yere gitmekten fazlasını ifade etmesi gibi. Ama "Neden araba kullanırız?" diye sorulduğunda "Özgürlüğü hissetmek, motorun sesine kendimi kaptırmak" demem ne kadar saçmaysa, "Neden oyun oynarız?" sorusuna da eğlencenin ötesinde bir cevap aramak o kadar saçma. Çünkü o arabanın birinci amacı beni ev ile ofis arasında götürüp getirmekse, oyun oynamanın amacı güzel vakit geçirmektir.

Ancak pek çok insanın neden oyun oynadığımız konusunda farklı fikirleri var. Mesela ne dediğini bilmeyen kişiler "Gençler gerçek hayatta bulamadıkları şeyleri oyunlarda yaşıyor" der ya. Sanki bizim süper kahraman olmak, uçmak, çok iyi silah kullanmak, deli gibi araba sürmek gibi tutkularımız varmış da bunların dayanılmaz açlığını oyunlarla bastırıyormuşuz gibi konuşurlar. Azıcık daha ne dediğini bilen, psikoloji biliminden nasibini alanlar gerçek hayatta eksik olan "Başarı elde etme, sürekli kendini geliştirme" gibi açlıklarımızı doyurduğumuzdan dem vurur.

Oyunlarda yaşamımızdaki eksikliklerin özlemine sarılmayız, karakterimizdeki eksikliklerin özlemine sarılırız.

Oyunu anlamak için oyuncu yeterli

Hayır değil, biz eğleniyoruz, güzel vakit geçiriyoruz oyun oynarken. Elbette bu oyun oynamanın diğer anlamlarını görmezden gelelim demek değil. Ancak o yan anlamları arayacaksak, açığa çıkaracaksak bunu oyuncular yapmalı. Samimiyetle sormalıyız kendimize, "Oyun oynarken sıradan eğlencenin ötesinde bizi mutlu eden ne var?" Yoksa aldığı eğitime ve okuduğu kitaplara sırtını yaslayarak, aslında bunların gölgelediği zihniyle dışarıdan bakan ya da bu dünyaya o gölgeyle yaklaşan bilim insanlarının bizden daha iyi cevap vereceği yok.

Kendine karşı dürüst olan bir oyuncu mutlaka fark etmiştir ki oyunların eğlencenin ötesinde bizi doyuran bir yanı varsa o da gerçek hayatta sahip olmadığımız iyi özelliklere sahip olabilmemizdir. Gerçek hayatta en yakın arkadaşımızdan on lirayı sakınırken, oyunlarda servetleri dağıtan bir bonkör olabiliriz. Gerçek hayatta karşımıza çıkan her engelde şevki kırılan bir korkakken, oyunlarda gerçekten mücadeleci olabiliriz. Gerçek hayatta sahip olduğumuz her şeye korku ve tutku ile pençelerimizi geçirirken oyunlarda daha özgür kılabiliriz kendimizi.

Oyunlarda yaşamımızdaki eksikliklerin özlemine sarılmayız, karakterimizdeki eksikliklerin özlemine sarılırız. Elbette ne gerçek ne de sanal yaşamlarda en ufak fazilet sahibi olamayan aklı bir karış havada olanlar da vardır. Ya da gerçek hayatta bastırdığı duyguları, klavyenin arkasına saklanarak kusanlar. Ancak bunlar daima azınlıktadır, sepetteki çürük elmalardır. Bu kişilerin böyle davranmasının sebebi gerçek hayatta sağlıklı olmamaları, ciddi problemlerle yüz yüze kalmış olmalarıdır. Ama sıradan bir oyuncuya bakarsanız avatarlarının karakterini daima gerçek karakterlerinden üstün tutmaya çalıştığını görürsünüz.

Gerçek hayatta saldırıya uğrasanız mesela, sokaktaki insanların çoğu izlemekle yetinecek veya hızla uzayacaktır. Yardıma koşanlar azınlıktadır. Ama oyun dünyasında tavrımız tam tersi olur, başkalarının iyiliği için kendimizi tehlikeye atmaktan mutluluk duyarız. Çünkü özünde başkalarını düşünmek, onları kendimizin önüne koymak, onlar için çabalamak bizi mutlu eder. Çünkü insan özünde iyidir. İnsanın gerçek özü, buna isterseniz ruh deyin, isterseniz benlik, gerçek zihin (artık neye inanıyorsanız) saf ve temizdir. Ve kötü hareketlerimiz bizi mutsuz ederken iyi hareketlerimiz mutlu eder. Düşünün bir, hiç masum birine kötülük edip de bundan mutlu oldunuz mu, ya da ihtiyaç halindeki birine el uzattığınızda içinizde hissettiğinizin ismi mutluluk değil miydi?

Oyunlar ruhun aynası olabilir

Geçen ayki yazımı okuduysanız uzun uzun oyunlar ve yaşamı birbirinden koparmaktan bahsettiğimi hatırlarsınız. Bizim oyunlarda, gerçek hayattakinden daha iyi ve faziletli olmamızı sağlayan da aslında bu kopartılmışlık durumu. Yoksa oyunlarda gösterdiğimiz iyi karakterin nasıl hissettirdiğini görmüşken, gerçek hayata mevcut karakterlerimizle devam edemeyiz. Gururlu, yardımsever, cesur ve idealist olmayı tatmışken, gerçek hayatta bundan vazgeçemeyiz.

Elbette rol yapmak apayrı bir şey; bir karakter çizip bunu tiyatro sahnesinde oynamak. Ama durup çevrenizdeki oyunculara bakın. Çok çok azının rol yaptığını, çoğunun ise derinlerindeki gerçek kişiyi aradığını göreceksiniz. Elbette bu daha çok DVO'larda ön plana çıkıyor çünkü bu halin ortaya çıkması için bir toplum olgusuna ihtiyacı var.

Öyleyse gerçek hayatta nasıl biri olduğumuzu ve oyunlardaki karakterimizi açık bir zihinle yan yana görebilsek, ikisi arasındaki farklara, bizi nasıl hissettirdiklerine odaklanabiliriz. Ve oyunlarla hayatın birbirinden ayrılmaz olduğunu gerçekten anlarsak… İşte o zaman oyun dünyalarında pek severek taşıdığımız faziletleri gerçek hayata da uygulamamız mümkün olmaz mı acaba?

Bence bu bir fırsat ama bir şart değil. Hiç umurunuzda değilse bunlar ne güzel, sadece keyfinize bakın, eğlenin ve mutlu olun oyun oynarken. Çünkü oyunların asıl amacı budur, bizi daha iyi insanlar haline getirmek değil.



fellcoda.deviantart.com



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Potpuri

B*elgelerim* klasörümden geliyorum arkadaşlar, haberler pek iyi değil. Çünkü tam bir çöplük olmuş orası. Başlayıp da bitmemiş onlarca Had Safhada paragrafı, yarım hayatlarını sürdürüyor orada. Fark ettim ki sizinle paylaşmak istediğim çok şey var, ama hepsine birer sayfa ayırırsam diğer komşulara haksızlık olacak. Berkant Efendi oyungezer.com.tr'deki blogları açana kadar bekleyemeyeceğime göre bu köşemi biraz parçalı bulutlu yazmaya karar verdim. Birbiriyle alakasız üç konuya buyurun:

1. LOST'UN SONU
Lost'u henüz seyretmediyseniz, ilk iki sezonu seyredip yere düşen çenenizi topladıktan sonra diziyi izlemeyi bırakın ve hayal gücünüzle şahane bir son uydurun hikâyeye. 6 yıldır inatla takip ettiğim dizinin şu geldiği halinden çok daha şahane bir son sezon icat edeceğinize eminim.
Bu cümleleri tam 1 ay önce yazmışım. Yani Lost'un bitmesine 3 hafta kala. Özellikle son sezonun bütün olarak bende yarattığı hayal kırıklığı bunları yazmama neden oldu, çünkü dizinin sonunun hiçbir şekilde tatmin etmeyeceğini, 6 yıldır biriken soruların cevaplanmayacağını biliyordum. Öyle de oldu. Son bölümü izledim… Güzeldi ama derhal unuttum. Son iki sezondur "eşeğin suyunu iyice bol koyun" modunda seyrettiğim için bu son beni rahatsız etmedi, ama tatmin de etmedi. Çok beğendiğini söyleyenlere saygı duyuyorum ama anlayamıyorum. Onlara iki tavsiyem var:

A- Sonu seyrettikten sonra başa geri dönün ve pilot bölümünü tekrar seyredin. Oradaki atmosferi, enerjiyi, potansiyelin yüzde kaçının gerçekleştirildiğini anladığınızda üzüleceksiniz.

B- Gerçekten de kendi sonunu yazanlar var, Facebook'taki şu arkadaş gibi: http://tinyurl.com/23uhlno. Pek uygulanamayacak belgesel kısımları hariç son derece mantıklı, çoğu kimseyi tatmin edebilecek bir son yazmış. Kendisini kutluyorum.

Senaristlerin yola çıkarken Lost için tasarladıkları gerçek son nasıl bir şeydi acaba? Bu izlediğimiz son olmadığı kesin. Kanalın diziyi uzatma baskılarına dayanamadıkları, hayranların ürettiği komplo teorilerinin teğet geçmesinden çekindikleri için değiştirdikleri orijinal hikâye akışını veya ilk taslağı bir gün ele geçirmek istiyorum… Ama bu isteğimin karşılanmasının hayal olduğunu bilerek yoluma devam ediyorum. Ve şunu da eklemeden edemiyorum: Bilinen evrenin en güzel, en bütünlüklü senaryo akışı ve sonu Babylon 5'inkidir. Nokta.

Sözü geçen Lost biz miymişiz meğer?



2. YENİ NESİL KÖŞECANLAR
Uzun süredir şunu yazacağım,
Unutuyorum.
Köşesini böyle satır satır yazan
Türkçe yazım kurallarının içine eden
Köşe yazarımsıları türedi bir süredir.
Hatta, en eskiler bile artık böyle yazıyor.
Böylece her cümlesi sanki çok özelmiş,
Çok derin anlamlar taşıyormuş,
Çok önemli mesajlar veriyormuş gibi oluyor.
Ama daha önemlisi
Yerden tasarruf ediliyor.
Bir de Word'de satır aralığını 2 yaptın mı,
Oooh!
Değme keyfine köşe yazarının.
Eeee
eee
e.
Her gün yazacak okumaya değer bir mesele bulmak
Yazdığı her meselenin mesnedine uygun olmasını ummak
Gerçekten zor zanaat olsa gerek.

3. **BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA REHBERİ**
Uzun zamandır bu bölümü yazmıyorum, ama bu ay istisnasız hepinizin işine yarayacak bir tavsiyem var: Cep telefonu faturanızı hafifleteceğim!

Sizi de zırt pırt cep telefonu operatörünüz arayıp "efendim zaten ayda 300 dakika konuşuyorsunuz, biz size 5000 dakika verelim, onu da verelim, bunu da verelim, sadece 10 lira fazla ödeyin" diyordur. Ben zaten yumuşak yüzlü bir adam olduğumdan "yok meşgulüm, istemiyorum paket, dinlemicem!" de diyemiyorum. Bir de üstüne birkaç kez kandırılıp "aa iyiymiş, o tarifeye geçelim!" deyince son birkaç ayda 109 liraya kadar "çıkartıldı" faturam! Üstelik her şeyin dahil olması gereken bu rakam, nedendir bilinmez, sonraki ay 119, bir sonraki ay ise 121 lira olarak gıdım gıdım artmaya da devam etti... Eee, tamam yumuşak yüzlüyüm falan ama benim de bir sabrım var ve köküldüğümü tam olarak anlayınca "eeeh, ben sizin gibi operatörü!" deyip dizginleri elime almaya karar verdim.
Şimdi arkadaşlar, olay çok basit aslında: Her türlü abone olduğunuz sistem, para kazanmak için sizi bir üst model aboneliğe doğru gütmeye çalışır. Buna kanmayın. Eğer gerçekten sizin için avantajlı ise, bunu iyice ölçüp biçerek bulabilirsiniz: Yapmanız gerekenler şunlar:
Aldığınız tarifeye gerçekten ihtiyacınız var mı? Öncelikle bunu anlayın. İşe şunu hesaplamakla başladım ben: Aldım elime ay sonunda gelen detaylı konuşma raporunu, tek tek her konuşmamın kaç dakika sürdüğünü hesapladım. Dakikaları şebeke içi ve şebeke dışı olarak topladım. Baktım, 210 dakika kadar toplamı. Benim operatörümde toplam 240 dakikalık bir paket vardı. Aylık toplam konuşmam bu sınırın altında olduğu için bunu aldım. Etti mi size 29 TL.

Sonra ayda kaç megabyte internet kullanıyorsunuz ve kaç SMS gönderiyorsunuz, onu hesaplamanız gerekiyor. Zaten her yanım internet olduğundan, ben onu es geçtim. Hemen her işimi e-postayla hallettiğim için taş çatlasın 15 SMS atıyordum. 3 TL'ye de mis gibi 30 SMS'lik bir paket aldım. Etti mi size 32 TL?
5 TL'ye de İBB trafik aboneliğim vardı, toplam telefon masrafım 37 TL etti böylece.
Şebeke dışı konuşmaları ise çok abartmadan yapmaya karar verdim ve ay sonunda gelecek faturamı beklemeye başladım.

Ve mutlu son! Bu kendi mamulüm olan tarife paketine geçişimden sonra telefon faturam 121 liradan çat diye 45 liraya düştü! Cebimde kalan 76 lirayla önce ne yapacağımı bilemedim, sonra derhal Steam'e yatırdım :)

İnsana dolu dolu gözüken ama aslında hiçbir işimize yaramayan, binlerce dakika ve SMS'le dolu paketlerden ne kadar kazık yediğimizi varın siz düşünün.



RÜYA TAMİRLERİ

Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Uykusuzluk notları

Çok serin bir sabah rüzgârı, neşeli neşeli kımıldanıp duran yapraklar ve tam bu dakikada Rush Minute'le aramıza katılan Massive Attack var sayfanın gerisinde. Kelimelerin dibindeyse bir iç huzursuzluğu, bir yorgunluk, bir kaçıp gitme isteği, bir umursamaz olma arzusu... Ve bu sahne için fazla yabancı bir cesaret büyüyor bir yerlerde. Rüyamdaki atlardan daha hızlı koşan bir cesaret hissi üstüme üstüme geliyor. Gözüm ondan başkasını görmüyor, sesini duyuyorum, kokusunu alıyorum, cesaret bana doğru koşuyor, büyülenmiş bakıyorum... Halbuki sadece kaybedecek bir şeyi kalmamış insanlarındır bu deli cesareti. Onlar, artık besleyecek bir şeyleri kalmadığında tüm sevgilerini, öfkelerini, hırslarını, korkularını birbirine katıp tadı acayip, kalorisi bol bir yem yaparlar cesareti güçlendirmek için, vahşi atlardan hızlı koşabilsin diye. Semirdikçe semirir o da. Sonra hiçbir yere sığmaz olur, hiçbir şeyle dizginlenemez... Koşar. Genellikle şuursuzca, nereye gittiğini bilmeden, varacağı yeri hiç umursamadan koşan bir cesarettir o. Ve büyük olasılıkla sahibine toslar, onu ezer. İşte tam oralarda bir yerde, başladığı gibi aniden biter, dizlerini büküp olduğu yere yıkılır, sahibinden beter tükenir cesaret de.

Saat 06.34 itibariyle cesaretten başka kaybedecek hiçbir şey yok dünyada.

Belki sabahın ışığında her şey kendi renginde göründüğü için, belki rüzgâr günün geri kalanında havaya karışacak bütün o sentetik kokuları katmadan gerçekliğin keskin kokusunu ancak bu saatte yayabildiği için, belki de kuşlar en çok bu vakitlerde konuşup anlattıkları için böyle. Çünkü "kaybederim" korkusu yaşatan her şeyin uykuda olduğu, bizden kopup gittiği saatler bunlar ve katı gerçeğin içinde bizim kaybedebileceğimiz kadar küçük parçalara yer yok. Dünya daha gerçek bir şeylerin etrafında dönüyor, ki onlar zaten hiçbir zaman bizim olmadılar. Yapay tedirginliklerimiz, küçük kahkahalarımız, anlarmış gibi yapan bakışlarımız, atacağımız her adımı hesaplamaya çalışan kontrol mekanizmamız ve bir türlü tamamını adımlayamadığımız o çok kıymetli yollarımız kullanım dışı gün doğarken... En azından bu sabah öyle. Saat 06.34 itibariyle cesaretten başka kaybedecek hiçbir şey yok dünyada. Dün gece okuduğum ve aslında bir önceki güne ait olan gazete, bu sabah izlediğim dizi, az önce sevdiğim kedi, birazdan uyuyacağım uyku ve orada göreceğim koşan atlar... Pek de vazgeçilmez değiller şu an için, bu hayat için. Öyleyse al hadi delinin cesaretini, bütün büyük hayalleri yakıp yıkmak için bir yerlerden başla. Hani "Konya Ovası'na kursak, birbirine saldırmak değil birlikte iyi yaşamak isteyen, birbirini sevmeye hazır insanları toplasak" dediğin komün vardı ya, oradan başla işte. O iş hayatta olmaz, biliyorsun değil mi? Gör gerçeği, bugüne kadar elindekileri kaybetme korkusuyla asla çıkamadığın ne kadar yolculuk, hiçbir zaman anlayamayacağın ne kadar hayat varsa onlardır bu saatte asıl kaybettiklerin. "En doğru olanı yaptım" demek için güneşin biraz daha yükselmesini beklemen gerekecek. Hem o saat geldiğinde avunacak bir şeyin daha olacak; "bir tek ben değilim ki!"

Hah, sinir bozucu bir ayrıntı daha işte... Sadece insanların birbirine benzemesi değil, aynı kısır döngünün içine hapsolduğumuz halde sanki aramızda fark varmış gibi birbirimize akıl vererek yaşayıp durmamız da değil, ortak akıl denen şeyin de fark yaratamaması sinir bozucu olan. Dünyanın her yanında bir kısır döngü halinde herkes birbirinden aslında kimseye ait olmayan bir şeyleri çalmaya çalışıyor ya hani, bir yandan da "başıma bir şey gelir" korkusuyla bir türlü rahat uyuyamıyorlar sonra, savaş korkusuyla yaşanıyor... Hani durmadan yalanlar söyleniyor, ülkeler önce kendi çıkarları için ülke dedikleri yerin sınırı dışında kalanları kandırmaya çalışıyor, sonra da içeridekileri harcamaya başlıyor aynı çıkarlar için ve daima haklı oluyorlar, "milli çıkarlarımız" diye başlayan cümleler kurabilecek kadar yetenekten fazlası gerekmiyor haklı olmaya... Neyse işte, bu büyük sahnede yaşananları elinden hiçbir şey gelmeden izleyen ama durmaksızın bu durumdan şikayet eden insanlar olarak kendimizle, çevremizdekilerle ilişkimiz, kendi basit dünyamıza karşı tavrımız öyle çok benziyor ki çaresizce izlediklerimize. Bundan başka bir yaşam mümkün olamıyor.

Neyse tamam, sakinim. Dışarıda insanların günü başlıyor bir yandan... Kuşlarınkinden daha tanıdık araba sesleri şimdiden sokağı dolduruyor, kuşları susturuyor ya da duyulmaz yapıyor. Rüzgâr hafifliyor. Pencerenin önündeki ağacın dalları sakinleşiyor ufak ufak. Miskin, sıcak bir yaz günü olacak bu da, gördüğümüz renklerin tamamı sarıya yakın duracak, gözler ağrıyacak belki biraz, gün boyu bu yalanlara bakıp durmaktan, ama kafamız rahat edecek. Çünkü fark edilmeyi bekleyen tuhaflıkların vakti sona eriyor. Cesaret dizlerinin üstüne çökerken yalandan yaşam da gözlerini ovuşturarak, esneyerek güne başlamaya hazırlanıyor. Ve bu iyi bir şey çünkü çok daha kolay adapte olabildiğimiz bir şey yalandan yaşam.

Not: Yandaki fotoğraf bugüne ait olmasa da bu pencerenin manzarası. Kuşlar o gün nerelerdeymiş, bilemiyorum.



Posta İdaresi



Bence biraz gayret edersek gelen okur mektuplarının sayısı gelen spam mail'lerin sayısını geçebilir.

Garip bir aydı mayıs. Her zamankinden daha çok ihtiyaç duydum çalışmaya, öyle de yaptım. Çalışıyoruz çalışmasına da, takdir edersiniz ki kazandığımız parayla mutlu olabileceğimiz bir iş yapmıyoruz. Oyun oynayarak eğleniyoruz biraz ama neşe kaynağımız farklı. Bazen aldığımız bir mektup, okuduğumuz tek bir cümleyle doğuyor yüzümüzde güneş. Takdir edildikçe daha çok çalışıyor, daha çok özen gösteriyoruz.

Can Kurtuluş, kendisine ve Ozan Rüştüoğlu'na selam yazmamızı istemiş. Selam Can, selam Ozan. Sizler de bizlere bir selam edin. Okuyun, düşünün ve yazın. Bu sayfalar başka türlü dolacak gibi değil.

YAYGIN, SÜRELİ, AYLIK

Merhaba, derginizle ilgili bir konuda sizden bilgi almak istiyorum. Derginizi birinci günden başlayarak ayın her günü geldi mi gelmedi mi diye bayiye gidip kontrol etmek artık çok can sıkıcı bir hal almaya başladı. Özellikle ayın ilk gününden itibaren her gidişimde rakip dergilerinizle karşı karşıya kalmak benim açımdan çok sinir bozucu. Ben de bu nedenle dergiye abone olmaya karar verdim fakat ne dergide ne de internet sitenizde abonelikle ilgili bir bilgiye rastlayamadım. Sanırım abonelik hizmeti vermiyorsunuz. Bu konuda dışarıdan bakan biri olarak cahilliğimi mazur görün lütfen ama bayiye geliş tarihi belli olmayan bir dergi için böyle bir hizmet sunsanız, her gün gidip derginizi sormak zorunda kalmasak ve evimizde heyecanla dergimizin gelmesini beklesek daha güzel olur diye düşünüyorum. Eski sayıları talep ettiğimizde banka hesabınıza para yatırılması karşılığında adrese postalayabildiğinize göre (ve eskiden bünyesinde bulunduğunuz dergide bu hizmeti verdiğinizi de hatırlıyorum) abonelik sistemi sizi çok sıkıntıya sokacak bir sistem olmasa gerek diye düşünüyorum.

Abonelik hizmeti veremiyorsanız da bari derginin çıkış tarihini aybaşına denk getirmek için dergiyi bir sonraki ay 15 günde hazırlayıp, bir kereye mahsus daha ince bir dergi olarak ya da 45 günde hazırlayıp, dopdolu bir dergi olarak çıkarsanız, ben her ikisine de razıyım :) Şaka bir yana derginizin geç çıkması konusunda herhangi bir çalışmanız ya da abonelik konusunda bilmem gereken bir bilgi varsa mail ya da dergi yoluyla beni bilgilendirebilirseniz çok memnun olurum. İyi çalışmalar.
Sevgi ve saygılarımla Sercan Şenol

Merhabalar Sercan. Şu an için abonelik hizmetimiz yok ama bu konuda ilgili firmalarla birtakım görüşmeler yaptık, yapıyoruz. Ha deyince olmuyor tabii, hatırlarsanız eski dergi zamanında yeni sayı bayilerde varken abonelere ulaşmamış olabiliyordu. Tekrar böyle bir durumun yaşanmaması için çözüm yolları arıyoruz. Bayiye gidip dergiyi bulamamaktan daha sinir bozucu bir durum bu sonuçta. Orada duruyor dergi, aslında önceden parasını da ödemişsin ama alıp okuyamıyorsun. Son durumu ben de bilmiyorum açıkçası ama umut var bu konuda.

Niçin *geç* çıktığımızı dergide, forumda ve seminer türevi konuşmalarda çok kez açıkladık aslında. Ama madem sormuşsun, tekrarlamakta zarar yok.

Aylık dergi kavramını "ayda bir çıkan dergi" ve "her ayın birinde çıkan dergi" olarak iki farklı şekilde yorumlayabiliriz. Okurlar da bu yorum konusunda ikiye bölünmüş gibi duruyor. Bana göre ilki daha doğru, yurtdışında ayın 15'inden 15'ine çıkan çok sayıda oyun dergisi var sonuçta. Ama ikisi de yanlış değil.

Oyungezer geldi mi diye bayiye ayın birinde değil de beşinde sormaya başlasanız beklentiler ve hayal kırıklıkları açısından bir sorun olmayacak aslında. Tabii buna karşılık siz de bize ayın birinde çıkmaya başlasanız bir sorun olmayacak diyebilirsiniz. Diyebilirsiniz ki hizmeti sunan sizsiniz, biz sadık bir okur olsak da, sizi ne kadar çok sevsek de aynı zamanda bir müşteriyiz. Ya da bizi düşündüğünüzden erken çıkmamızı istiyor olabilirsiniz. Herkes bayiye Oyungezer almak için gitmiyor sonuçta, bayide ne varsa onu alanlar çoğunlukta.

Aramızda bir yanlış anlaşılma varsa düzeltelim; umursamıyor değiliz. Ayın ilk üç haftası yatıp son haftasında çalışmaya başladığımız için her seferinde geç kalıyor da değiliz (tamam kabul, bazılarımız sahiden yatıyor olabilir). Çalıştığımız matbaa kendini bize göre ayarlamadığı için biz kendimizi matbaaya göre ayarlamak durumundayız. Matbaa değiştirme şansımız da en azından şu an için yok. Tüm bu şartlar altında bir tercih yapmamız gerekiyor ve ayın birinden sonra daha dolu bir içerikle çıkmayı tercih ediyoruz. Durumumuz özetle budur.



İstanbul'daki çarpık kentleşme yeni bir boyut kazanmış.

KONSOLİSTAN

Merhaba sevgili OGZ ailesi. Bu size ilk mektubum olacak. Sizi Oyungezer'den önce de takip ediyordum ve hâlâ devam eden kalite ve başarınızı tebrik etmek istiyorum (ama ne yalan söyleyeyim bazı aylar dergiyi almadığım oluyor). **Dürüst insanları kalbimi kırsalar da severim. (:**

Ben artık bir konsol sahibi olmak istiyorum. Ama yeni nesillere durumumun yeteceğini pek (!) sanmıyorum (lise öğrencisiyim). Bu yüzden bir PS2 almaya karar verdim. Ama hâlâ biraz kararsızım. Bu zamanda nispeten eski bir konsola para vermek ne kadar iyi olur bilmiyorum. Sonuçta yeni PS2 oyunlarına ne zaman baksam FIFA'lar, PES'ler, GH'lar dışında pek bir şey göremiyorum (istisnalar olabilir tabii). Demek istediğim bir PS2 beni ne kadar idare eder, beni tatmin eder mi ve vereceğim paranın karşılığını alacak mıyım? Aynı zamanda PS2 sahibi olurken bilmem gereken önemli şeyleri de açıklarsanız sevinirim. Sorularım bu kadar. Eğer yanıtlarsanız, her zaman konsol oyunlarını oynamak istemiş biri olan beni ne kadar mesut edersiniz anlatamam. Şimdiden teşekkürler ve bizi Oyungezer'siz bırakmamanız dileğiyle... (Goyun'a selam.) M. Kerem Özer

Söz konusu teknolojik ürün 10. yaşına girmek üzereyken geleceğe yönelik bir beklenti taşımak yanlış olur. Yılın ilk yarısını geride bırakmamıza rağmen PS2'ye üç dört tane yeni oyun çıktı ki bu PS3'e çıkanların onda biri ancak ediyor. Yapımcılar bu platformu teker teker terk ediyor, yakında bahsettiğin popüler serileri dahi göremeyeceğiz.

PS2'nin şu anki fiyatı 250-300 TL arasında değişiyor. Bu tek başına makul sayılabilecek bir ücret ama yanında fazladan bir gamepad ve hafıza kartına ihtiyacın olabilir. Eğer orijinal oyun sahibi olmak istiyorsan masrafların daha da artacaktır. Değip değmeyeceğine karar verirken hepsini birden göz önünde bulundurmalısın.

Yeni oyun oynamak gibi bir takıntın yoksa eğer, şimdi alacağın bir PS2 yaklaşık bir sene kadar idare edecektir seni. Ama eski oyun oynayacaksan PC'de de oynayabilirsin. Sırf konsol sahibi olmak için PS2 alma derim ben (Goyun'un da sana selamı var).

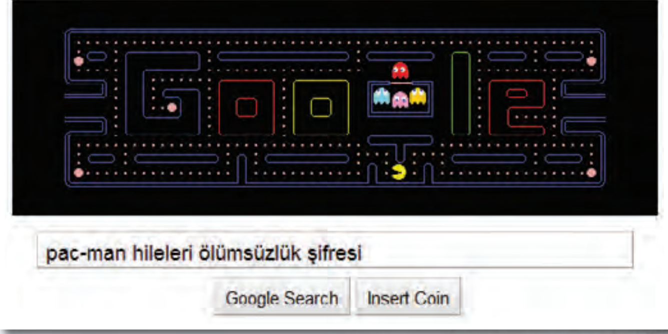


Biraz geç oldu ama... Anneler günün kutlu olsun anne.

En sonunda birisi FamVille'i doğru düzgün bir iş için kullanmış.



Google'ın ana sayfasındaki Pac-Man oyunu, dünya çapında milyonlarca insanın zamanını çalarak (teorik olarak) 120 milyon dolarlık zarara neden olmuş. Banane, ben eğlendim ki.



"Bu güne kadar tek bir ay bile kaçırmadan aldığım tek dergi... Daha ne denebilir ki?"

ŞAFAK SAYAN GOYUN

Selam sana askerde bile vazgeçemediğim sevgili dostum! Öncelikle tüm OGZ ailesine ve benim gibi Oyungezer severlere selam olsun. Nasılsınız, iyisiniz inşallah. Valla şafağın iyicene sıkıştırdığı şu günlerde sizlerle muhabbet etmek istedim ve tabii ne zamandır aklıma gelip de bir türlü yazıya dökemediğim sorularımı da aktarmak istiyorum ilerleyen cümlelerimin arasında.

Şu içinde bulunduğun durum nasıl bir şey, hiç öğrenmek, daha doğrusu yaşamak istemiyorum, biliyor musun. Allah kolaylık versin.

Hani şu Posta İdaresi'ndeki bir köşe var ya.

Hangi köşe?

Oyunların hangi platformlarda olduğuna benzetilmiş olan.

Yok, bilemedim. Platform olmayan olan? Kaçkın, sen misin?

Oyungezer'in bu ay nerede okunduğunu gösteren köşe.

Hah, öyle desene. Gezenti orası.

İşte oraya bir resim destekli olarak katkı yapmayı isterdim. Bu ay OGZ askerde diye. Hatta Goyun'u asker olmuş resmiyle destekleyerek. Aslında sadece bu ay değil elimden geldiğince şu 15 ay içinde her ay kimi boş zamanlarımda Oyungezer'i büyük bir keyifle okumaya çalıştım. Askere gelirken OGZ'den ayrılacağım için hani alamam diye üzülmüştüm ama Allah'a çok şükür ki fırsatım oldu da okuyabildim. Neyse daha fazla ortam duygusallaşmadan en iyisi merak ettiğim konuları size yazmak istiyorum.

Yahu bizim Ankara'dan buram buram Anadolu kokan Hükümran Senfonimize n'oldu? Hiç ses seda yok, acaba projeyi iptal mi ettiler ya da ertelediler mi?

Tamamen iptal olmadı ama gerekli finansman sağlanana kadar ertelendi. Céidot şu an Céiron Savaşları, Hükümran Senfoni Online ve Umaykut gibi tarayıcı tabanlı oyunlar üzerinde çalışıyor.

Bir de artık abonelik sistemini düşünmüyor musunuz hâlâ? Tamam, Oyungezer'i aldığımız büfe+OGZ okuyucusu diyalogları bence hiçbir dergi için yaşanmamıştır ve bu güzelliğin bozulmaması için de yapmak istemeyebileceğiniz için midir ki?

Abonelik konusuna ilk mektupta değinmiştim. Ama her halükarda o diyaloglar bitmez, bitmemeli. Ben bile sırf bu yüzden dergimi hâlâ ofisten değil dışarıdan alıyorum.

Bir de bende orijinal Heroes of Might and Magic V var ama maalesef üstüne ne sizin verdiğiniz yamaları kurabiliyorum ne de internetten bizzat resmi Ubisoft sitesinden indirdiğim yamaları. Bunun nedeni nedir sizce?

Oyunların Amerika ve Avrupa sürümlerinin yanı sıra kutulu ve internetten indirilebilir sürümleri için de ayrı yamalar bulunabiliyor. Ubisoft'un sitesinde de Retail ve Digital Download olarak ayrılmışlar. Elindeki oyun ile kurmaya çalıştığın yama arasında böyle bir uyumsuzluk olabilir.

Şu sıcak yaz günlerinde kendinize çok iyi bakın. Başarılarınızın devamını tüm kalbimle diliyorum.

Şafak 005

Volkan KOPUZOĞLU



Yaşasaydı ne çalardı ama be.

GÜZEL BİR MMORPG

Biliyorum milyonlarca aynı kalıplar üzerine oturtulmuş, her yer sadece para için yapılmış kıytırık MMO kaynıyor. Bunları gösteren forumlar da var ama o kadar pohpohladıkları oyunu bir oynuyorsun, daha dün oynadığın oyundan hiçbir farkı yok. Kimileri sadece bir tane yenilik yapıp sırf onun için yeni oyun piyasaya sürüyor (bir de bunların her yerde zart diye çıkan reklamları yok mu).

Eyvah, bizim sitede de çıkıyordu bu reklamlar.

"Bunun bizimle ne alakası var mü'min, koskoca Free2Play var bastır parayı al mis gibi oyunlar var ahanda orada" diyebilirsiniz, ama onu da aldım oynamış olduğum oyunları pıtırdatmışlar, tadını alamadım DVD'nin.

Eyvah ki ne eyvah, ben hazırlamıştım o DVD'yi.

Sizden ricam bana sadece bir tane şöyle diğerleri arasından sıyrılıp gelen, adam gibi bir hikâyesi olan, 1 seviye atlamak için günlerce zombi gibi yaratık kesmek zorunda kalmadan, en azından kasmanın zor ama zevkli olduğu (mümkünse F2P) bir MMORPG söyleyebilir misiniz? Kısaca SRO, KO, M2 gibi antin kuntin olmayan bir oyun olsun istiyorum. Ya çok şey mi istiyorum ha ÇOK ŞEY Mİ İSTİYORUM?

Lise yıllarını Knight Online'da geçirmiş (harcamış?) biri olarak ne demek istediğini çok iyi anlıyorum Gökhan, benim de bazen böyle haykırasım geliyor. Üzülerek söylemeliyim ki aradığın gibi bir oyun yok piyasada, kendine göre güzellikleri olanlar var sadece. Kendin bir anlam katmadığın sürece hepsi sana antin kuntin gelecektir.

Beni şimdiye kadar en çok eğlendiren F2P oyun Dungeon Runners idi sanırım, kendi kendisiyle bile dalga geçebilen bir oyundu. Geçtiğimiz yılbaşında yeterince ilgi görmediği ve yapımcılarının bir kısmı başka oyunlara transfer olduğu için kapandı ne yazık ki. Genel anlamda son zamanlarda denediğim en başarılı oyun Runes of Magic oldu. Uzay temasına hayır demezsen yakın zamanda gelecek Black Prophecy bayağı güzel görünüyor, ona da bir şans verebilirsin. Lakin bana öyle geliyor ki senin ücretli devasa online oyunlara geçiş yapma vaktin gelmiş Gökhan. Onların da kendilerine göre sıkıntıları var tabii, "paramızla rezil oluyoruz" durumuyla karşılaşman mümkün. Yine de aylık ücret ödemek istemiyorsan Guild Wars'a geçiş yapabilir veya Guild Wars 2'yi bekleyebilirsin.

Bu arada hiç halinizi hatırınızı sormadım, odun gibi konuya daldım kusura bakmayın. Anın heyecanıyla oldu, ama derinlerde bir yerde hissediyorum hepinizi. Kendinize çok iyi bakın, hoşçakalın (çok buruk bir hüzün hissettim ya :(Kapatmıyorum parantezi kıyamadım...

Gökhan Doğan



"Anın heyecanıyla oldu, ama derinlerde bir yerde hissediyorum hepinizi."

Sonsuzluğa uzanan parantezini, mektubunu sıfıra bölerek sonlan--

DARTH GOYUN

Merhaba Oyungezer. Ben Arsan Salaryfar. Sorucuklarıma geçmeden önce size bir şey söylemek istiyorum. Lütfen bu mektubu yayınlayın. Yayınlamazsanız çok üzülürüm ühü :{ Bu arada sınıftan 3 kişiyi Oyungezer almaya zorladım ve çok sevdi. Tam bir Goyun oldu diyebiliriz :) TEHDİTKAR SEVGİ

Bu ay İdaresiz yok ama bu mektubun bir bölümünü oraya koyduğumuzu düşünebilirsiniz.

Türkiye'de oyun sektörü nerede arkadaş? Mount & Blade dışında hiç iyi oyun yok! Sizin şu espriler beni öldürüyor ya. Böyle bir zamanda Spoileros'un manyağıyım ama darth kadar değil. Bir Darth Goyun Posteri nasıl olur? Darth Goyun: I am your sheep LOL!

Niçin öyle dediğimi şimdi daha iyi anladınız. Az önce daldan dala yirmi bin fersah atlayarak bizden hediye* olarak bir Kaptan Cousteau figürü kazandın Arsan, güle güle kullan.

Soru 1: Dergide yazar olmak için kaç yaşında olmak gerek? Ben de dergiye katılmayı düşünüyordum da (masum yüz).

Yaşlı başlı bir atasözümüz vardı hani, o kadar olmak gerekiyor özetle. Kesin bir yaş sınırımız yok ama tercihen üniversite sınavını atlatmış olmak gerekiyor. Ders çalışmanız gereken bir zamanda size iş verirsek kendimizi kötü hissederiz. Ayrıca anneniz bize kızabilir.

Soru 2: Aslında bu bir sorudan ziyade bir istek. Ekim sayınızda OGZ DVD'nin full bölümünde Star Wars: Knights of the Old Republic'i veya Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy'yi verebilir misiniz?

Şimdi burada benim de sana bir soru yöneltmem gerekiyor Arsan: Niçin ekim? Doğum günün mü var ekimde? Terazi burcu musun? Yükselenin ne? Ve esas en önemli soruya geçmek gerekirse; bu kaç? (*iki*)

DVD'de üç çeşit full oyun verebiliyoruz. Bunlardan ilki ücretsiz serbest yapım oyunlar ki onu zaten her ay mutlaka veriyoruz. İkincisi önceden belirli bir ücret karşılığı satılan ama sonradan internetten ücretsiz olarak dağıtımına başlanan ticari oyunlar, Command & Conquer serisinin ilk üyeleri örneğin. Üçüncüsüyse halen satışı devam eden ve bizim ilgili firmayla görüşüp anlaşıp, talep ettikleri ücreti (oyununa göre değişiyor ama binlerce TL) ödeyip tek seferlik dağıtım hakkını aldığımız oyunlar. Bu sonuncusunu para ağacımız olmadığı için devamlı yapamıyoruz ve olsaydı dahi her istediğimiz oyunu bize vermiyorlar. Ama bir KotOR güzel olurdu cidden.

Soru 3: Ben sıkı bir Star Wars hayranıyım. Acaba Star Wars: The Thrawn Trilogy'nin oyunu çıkacak mı?

Şu an Force Unleashed 2, Lego Star Wars 3 ve The Old Republic haricinde yeni bir Star Wars oyunu görünmüyor ufukta.

Soru 4: Star Wars: The Old Republic sadece online olarak mı oynanabilecek yoksa single player modu da var mı?

Sadece online. Zaten tek kişilik oyun modu içeren devasa online yok gibi bir şey.

Size ilginç bir PES anımı anlatmak istiyorum. İki ay önce arkadaşımla PES 2009 oynarken ben Team F'yi, arkadaşım Deniz Y. ise Real Madrid'i seçti. 11-0 yeniliyordum. Benim oyuncular faul yapmıyor yere oturuyordu! Yine faul yapmasını istemiştim ki adam yüzüstü yere oturdu, ardından top kafasına çarptı ve gol oldu! xD

Oyunlardaki bazı hataların da insanı eğlendirebilmesi ne güzel şeydir aslında. Uzun zamandır futbol oyunu oynamadım ama ben de size bir anımı anlatayım. Yıldız oyuncularla santradan gol atabildiğiniz sevgili oyunumuz 2002 FIFA World Cup'ı oynuyorum, yıllardan... ıı, 2002. Aynı senin gibi kendime işkence etmekten zevk aldığım için şu an ismini hatırlayamadığım zayıf bir takım seçmiştim. Karşımda Beckham'lı, Owen'lı İngiltere var. Kendi yarı sahamda üçgen formundaki oyuncularım arasında top çeviriyorum, arada kalan rakip oyuncular bir oraya bir buraya koşuşturuyor. Yavaş yavaş rakip takımın yarı sahasına doğru ilerliyorum. Her şey çok güzel, her şey planladığım gibi. Çalım atmak riskli olduğundan konumlarını dikkatlice ayarladığım oyuncularla sürekli paslaşıyorum. Ama bu ağır ilerleyişimin ardında karşı takımın bilemediği bir şey var. Kıvrak bir hareketle boşa kaçırdığım hücum oyuncusuna havadan mükemmel bir pas gönderiyorum ve... O da ne! Hakem düdük çalıyor. Ben ofsayt mı değil mi diye düşünürken birden sahanın ışıkları sönüyor. Afallıyorum. Yaklaşık beş saniye sonra tekrar ışıklar yanıyor ve stadyumda bir ses yankılanıyor: Never gonna give you up, never gonna let you down, never gonna run around and desert you...

PS:

Benim de hiç PS'im olmamıştı, arkadaşımda oynardım hep. *(Okura*

Zahmet verdik!

Bir rivayete göre geçtiğimiz ay verdiğimiz oyun temalı şiir yazma zahmetine katlanan oyungezerlerin sayısı altı olmuş. Şiirlerinin elimize ulaşma sırasına göre Emincan Oflaz & Cahit Tunca, Mustafa Muti, Berkay "WeLoveMantı" Dalkılıç, Emil Ozan Eyyuboğlu, Arsan Sağlar ve Mesut 'silentforth' Türkmen imiş isimleri. Aralarından en çok hoşumuza gidense Mesut'un 1244 yılında Şems-i Tebrizi ile karşılaşmasının ardından yazdığı şu eseri olmuş:

Resident Evil'da zombie olsan
Fifa 2010'da seyirci olsan
At ve Kılıç'ta süvari olsan
Yine de bulurum seni

Kratos olup combo yapsan
Ryu olup aduket atsan
Lion olup beynimi patlatsan
Yine de severim seni

Oynuyorum her gün oyun
Çok yoruldum, ağrıyor boyun
Üzme beni gel artık Goyun
Söz veriyorum kırpmam seni

Bu ay size yeni bir zahmet vermiyoruz. Vermiyoruz çünkü Bayonetta ve Mona Sax hakkında ayıpçı şiirler göndermişsiniz. Çok ayıp. Çıkın dışarı bir güneşlenin, ne bileyim. Ben de bu sırada şu önceki zahmetlerle bir ilgileneyim.

Gezenti — Kaşgarlı Mahmut



Bu ayki Gezenti ödülünün sahibi elinde Oyungezer'in son sayısıyla Türk boylarını dolaşan Kaşgarlı Mahmut oluyor. Amanın, ne diyorum ben. Bu ay Gezenti ödülüne layık bir resmimiz yok ne yazık ki. Devlet güneşini Türk burçlarından doğurmanıza gerek yok ama derginizi kapıp dolaştırınız, enteresan yerlerde fotoğrafını çekip bize gönderiniz. Mütemadiyen yapınız bunu.

Mektuplarınız için adresimiz, postaidaresi@oyungezer.com.tr. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Yazmadığınız sürece aslında her şey bir rüyaymış!



Assassin's Creed 2 bulmacası

Merhabalar tüm Oyungezer ailesi. Sormak istediğim kısa bir şey var izninizle. AC2 resmi sitesine girdiğimizde karşımıza seçtiğimizde kısa açıklamalar bulunan 5 silah çıkıyor. Bunların yanında bir seçenek daha var ve buna girdiğimizde 4x5 ikonlar çıkıyor ve bizden doğru sıralamayı girmemizi istiyor. Biz bu 20 ikondan 6 tanesini seçerek doğru sıralamayı bulmaya çalışıyoruz. Muhtemelen siz bunu daha önce fark etmişsinizdir ama ben henüz gördüm ve hemen yazayım dedim. Buradaki doğru sıralama hakkında bir fikriniz var mı? Fatih Kurul

Benim haberim yoktu doğrusu ama şimdi sen söyleyince çözülmemiş bulmaca bırakmamak adına saldırdım hemen. Sitedeki silahları incelerken her bir ekranda 45 saniye kadar beklediğinizde kısa bir video giriyor ve ardından bir sembol gösteriliyor. Bahsettiğin ikonlar arasından bu sembolleri (6 adet) seçiyoruz ama hangi sırayla tıkladığınız önemli değil, sadece doğru sembolleri seçmeniz yeterli. Bulmacayı çözdüğünüzde karşınıza Switch Blade adında yeni bir silah ve üç tane exclusive wallpaper çıkıyor. Çözmeye üşenenler için duvar kâğıtlarını DVD'nin Bonus bölümüne ekledim, oradan duvarlarınıza kâğıt yapabilirsiniz. (:

not: Arsan burasını gerçekten boş bırakmış.)

PS2: Copyright (C) 2009 Salariarts - Tüm hakları saklambaç oynamaktadır, bulan lütfen sobelesin :)
Peki.

PSP: Dinozorlar Savaşıyor bölümünü daha uzun yapabilir misiniz?
Çok uzatırsak Brontosaurus olur o ve gerçekte öyle bir dinozor yok. İnsan hiç iki dinozoru birbirine karıştırır mı ya? Apatosaurus'un kemiklerini sızlattınız yüz yıl boyunca, alacağınız olsun.

Evet Oyungezer, mektubum bu kadar. Umarım Haziran ayında da muhteşem bir dergi oluşturmuşsunuzdur. Ve umarım bu mektubu yayınlarsınız. Sevgiler Arsan. mAY THE FORCE BE WİTH YA PLAYA'
SPONSOR: STAR WARS RPG İYİ BİR SİTE
TEKKEN 6'DA 3 GÜNDE HERKESLE BİTİRİP TEKKEN GOD YAPTIM
HAHAHHAHAHA (PSP)
Arsan Sağlar

Ellerine sağlık Arsan, bizden hediye* olarak Yoshimitsu kostümlü bir George Lucas figürü kazandın. Şunu da söylemek isterim ki Hello Kitty Vader'dan sonra gördüğüm en karizmatik Star Wars karakterisin, tez zamanda genişletilmiş evrene eklenmeni talep ediyorum. Haydi kal sağlıcakla!

***Hediyelere figürler dâhil değildir.**

SEVGİLER BİZDEN, DERGİ SİZDEN

Bu güne kadar tek bir ay bile kaçırmadan aldığım tek dergi... Daha ne denebilir ki? Her ay kapağını açtığımda neresinden başlasam diye düşünüyorum. Bir ayın sonunda dergi tamamıyla yutulmuş oluyor tabii ki :) Çok uzatmayayım, torba dolmadan sorulara geçeyim ben en iyisi ;)
Postacı amcanın kafası karışmış, Organize Sanayi'nin kapısını iki kere çalacağına mektubunu kapımızın altına bırakmış. Kaan Usta daha iyi bilir ama madem burada sormuşsun, bildiğim kadarıyla cevaplayayım Orhun.

1) Sistemim, Gigabyte P41-ES3G anakart, Asus GTX 260 SP216 ekran kartı, Intel Core 2 Duo E6700 2,66 Ghz işlemci, 2GB 800Mhz Twinmos ram. İşletim sistemi de Windows 7. Çok tuhaf ama GTA 4 düşük ayarlarda bile inanılmaz takılıyor. Başta ekran kartı driver'ındandır dedim, ama sistemdeki tüm parçaların ve Windows 7'nin güncellemelerini yaptım. Yine bir değişiklik olmadı. Sizce sorun nedendir? Diğer oyunlar takır takır çalışıyor.
Ben olsam ben de ilk önce ekran kartı sürücülerimi güncellerdim. Madem onu denemişsin, GTA 4 için yayımlanan yamaları da kurmayı deneyebilirsin. Geçtiğimiz ayın DVD'sinde 1.0.6 yaması vardı mesela.

2) Sizce sistemim yeterli mi? Acil olarak değiştir dediğiniz bir parça var mı? Bir de kasam biraz yetersiz kalıyor. Tavsiye edeceğiniz kasa var mı PSU'suz? PSU yeterli çünkü Thermaltake 500W. Öğrenci olarak o kadar para bayılmak istemiyorum tabii, en fazla 150 TL civarında olsa iyi olur. Asus Vento TA-M21 çok gözüme çarpan bir kasa. Ne dersiniz?
Sistem özelliklerin şimdilik yeterli. En azından bir sene daha ayarları yavaş yavaş kısarak idare edebilirsin. Bu sırada bellek miktarını 4 GB'a çıkartabilirsin, ilk adımda yapılabilecek en mantıklı değişim bu olacak ve sistemini biraz rahatlatacaktır.

Kasaların bilgisayar parçalarını bir arada tutmak haricindeki temel işlevi gerekli hava dolaşımını sağlamak bildiğin üzere. Seninki ne açıdan yetersiz kalıyor? Eğer fazla ısınma gibi bir problemin yoksa değiştirmene gerek olmayabilir. Diğer yandan ülkemizdeki kasalar konusunda da bir problem var aslında. Orta seviye kasaların çoğu yetersiz güç kaynaklarıyla birlikte geliyor. Orta seviyenin üzerine çıktınız mı da fiyatlar birden fırlıyor ve incelediğiniz çoğu ürünün aslında o kadar da kaliteli olmadığını görüyorsunuz. Geçen sene bilgisayarımı yenilemeden önce araştırma yapıyordum, en çok zamanımı kasa araştırması almıştı vallahi. Bahsettiğin kasa güzel görünüyor ama dediğim gibi, görünüyor. Almadan önce internette bulabildiğin bütün ürün incelemelerine bakmanı öneririm. Özellikle kurulum sürecini de gösteren video incelemeler her türlü artı ve eksilerini görmek adına oldukça faydalı.

3) Son olarak da hediye ettiğiniz posterlere bayılıyorum :) Joker'in bir hayranı olarak, onun da bir posterini hediye eder misiniz? Arkham Asylum da olur The Dark Knight da :) İkisi de gerçekten muhteşemdi bence.
Sanıyorum durup dururken bir Joker posteri veremeyiz ama Arkham Asylum 2'nin çıkacağı ay (Ocak 2011) neden olmasın?

Sorularım bu kadar, cevaplar için şimdiden teşekkür ederim :) Hepinize çok selamlar, sevgiler. Kolay gelsin OGZ ailesi :)
Orhun Büyükaydın

Güleryüzlü mektubun için teşekkürler Orhun, bundan sonra senin adın Orhun Güleryüz olsun. Gerçi öyle biri vardı zaten. Erhan Güleryüz'dü adı hatta, ölünce sevemezsem seni diyordu. Yanında bir de ayna vardı. Yok o ayna değil, Cemil'di. Aman, kafam karıştı.

Bu ay da yerimiz bitti ama işimiz bitmedi. Biraz da batıl inanç gereği, bundan uzun mektuplar önce Gökhan'ın açtığı parantezi kapatarak sonlandırıyorum bu Posta İdaresi'ni.) Gelecek ay görüşmek üzere.
-EREN OKKA


Az önce çocukluğumdan bir parça eksildi.

PIXEL



EPİK BİR MAÇ: DAIGO VS. JUSTIN

Bilmem hatırlar mısınız, bu iki ünlü Street Fighter dövüşçüsü SF III: Third Strike'ta kozlarını paylaşmıştı ve Daigo'nun Ken ile tek vuruşluk canı kalmıştı. Maç berabere, kazanan şampiyon. Justin de son anda yakın mesafeden Chun-Li ile özel hareketini yapmıştı, en azından korunmadan enerjisi düşecekti ama öyle olmadı. Daigo tüm hareketlere insanüstü bir zamanlamayla parry koydu ve hiç hasar almadı, daha sonra da Chun-Li'yi yakalayıp iki komboda öldürüp şampiyon oldu, salon yıkıldı. Daigo sonra zaten "en iyi SF oyuncusu" unvanını aldı ve bırakmadı. En son Super Street Fighter IV'ün tanıtım partisinde karşı karşıya gelen iki rakip için bu kez tarih tekerrür etmedi! Üçüncü rauntta Daigo çok büyük enerji farkıyla öndeyken, Justin de Rufus'la tek vuruşluk canıyla yılmadı ve o maçı Daigo'ya vermedi. DVD'mizde de yer alan bu maçı mutlaka izlemenizi öneriyoruz.

SIRADA ATARI2600 VE AMIGA500

Bildiğiniz gibi iPhone'a resmi/lisanslı olarak bir C64 emülatörü çıktı ve oldukça iyi çalışıyor. Apple her ne kadar emülatörler konusunda çok pozitif şeyler düşünmese de bize kalırsa oyuncu tayfası durumundan oldukça memnun. İşte aynı firma (Manomio) Atari2600 ve Amiga500 emülatörlerini de bitirmek üzereymiş. Tabii ki bu ikisi de sadece yasal yolları kullanacak şekilde sunulacak ve oyunlar da lisanslanacak. Ama oyunların hepsinin ücretli olmasını beklemiyoruz.
Cep telefonunda orijinal bir Frogger oynamak fena olmazdı hani.



YA TUTARSA: KOFXIII



Artık Yalan Rüzgârı'na dönen The King of Fighters serisi yazın kaldığı yerden devam edecek. Geçen sayılarda size birkaç bilgi kırıntısı vermiştik. Şimdi de öğrendik ki iki karakter daha eklenecekmiş KOFXIII'e. Bunların ilki Vice. KOF96'da gözükmüş ve Iroi Yagami takımında Mature ile yer almıştı ve yine Iori tarafından öldürülmüştü. KOFXIII de bir Dream Match olmadığına göre Vice'ın nasıl olup da ölmediğini ne şekilde açıklayacaklar merak ediyorum. Bir diğer karakter de Takuma. Syu, Robert, Yuri gibi karakterlerin babası ve akıl hocası olan Takuma'nın gelişiyle anladık ki SNK, o eski havayı geri getirmeye çalışıyor. Zaten güzeller güzeli Mai'yi de eklemiş olmaları fena bir hareket değildi ama biz yine de fazla umutlanmayalım, KOFXII hayal kırıklığına bir kez daha gelemeyeceğim.



PAC-MAN'LE YAKALA ZAMANI!

30. yıl şerefine özel üretim Pac-Man kol saatleri çıkarıldı. Paslanmaz çelikten yapılan bu saatin tam anlamıyla hastası olduk diyebiliriz. Ön siparişler siz bu satırları okurken başlamış olacak, dağıtım da ekimde yapılacak. 18.500 yen, yani 200 dolar gibi bir fiyatı var. Online alışverişi ve bu kült karakteri seviyorsanız, muhtemelen şu anda siparişi veriyorsunuzdur. Vermeyin. Durun! Daha biz bile veremedik.



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:
- *Eric Clapton, Sonisphere, Efes One Love* konserlerine gidilir.
- *Kick-Ass* filmi bir şekilde izlenir!
- *Külahı saklayan, kaçıran dondurmacılar* dövülür!

HAYALDEN ADIMA GEÇİŞLER

Pac-Man'in bile otuzuncu yılını devirip orta yaş bunalımına girdiği şu günlerde, o yaşlarda olmayan ama oyun geçmişi iki haneli rakamlarda gezen oyuncuların neler hissettiğini tahmin edebiliyorum: Zaman akıp gidiyor ve kimse de bu yolculuğun nereye, ne tarafa olduğunu bilmiyor. Dünyada hiçbir şey vardan yok olmaz belki ama şu an itibariyle az önceki anın yok olmadığını da iddia edemez kimse sanırım. O anın nasıl geçirildiğini bilmek; işte budur mottomuz. Belki çoğumuz bunu zaten biliyor da uygulamak için zemin bulamıyor ama zemin yaratmak da hayatın ayrı bir kopçası değil mi?

Para gerektiren işler genelde "yapılamaz yahu galiba" sepetine atılır ve orada çürür. Aslında biraz cesaret, biraz araştırmayla gerekli para bulunabilir. Bir tane örnek vermek gerekirse, madem devir internet devri, paranızı internette bulun! **Kickstarter.com** gibi siteler projelerinize bağışlar toplar mesela.



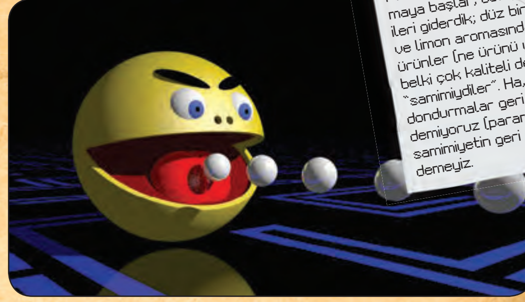
Çekersiniz derdinizi anlatan bir video veya çizersiniz görselleri, projenizi anlatan, neden paraya ihtiyacınız var, hangi işe ne kadar lazım sorularına cevap veren metni yazarsınız, 1-300 dolar arası bağışta bulunanlara aksiyon planı çıkarırsınız, sonra bekleyin bağışları. Emeğiniz asla görülmez değildir. Peşine düştüğünüz şeye, hayalinize hayran olan, parasını değerlendirmek isteyenler insanlar, az olsa da yok değildir. Doğru yerde, doğru zamanda olursanız bu tip yardımlarla ilk hayalden ilk adıma, sancılı da olsa geçersiniz. Örneğin *Indie Movie* adında ve 15.000 dolara ihtiyacı olan proje, sadece 48 saatte 20.000 dolar bağış topladı. Beklenen süre 3 ayken 2 günde halloldu bu büyük sorun! Bu örneklerden o kadar çok var ki artık.

Güneşin sıcaklığını daha çok hissettiğimiz şu günlerde, sizin de fikirlerinizi gerçekleştirmek için ilk adımı atmanız konusunda gerekli tüm enerjiyi bulmanızı dilerim. Tabii tüm dergiyi baştan sona okuduktan sonra :)

Pixel Yazıtları

PAC-MAN EFSANESİ

"Yemek bulunca ye, dayak bulunca kaç" felsefesiyle yaşayan efsanevi karakter Pac-Man'in doğuşu, 1979 yılında genç bir Namco çalışanı olan **Toru Iwatani**'nin, geniş kitlelere hitap eden basit bir oyun yapmak istemesine dayanıyor. Bu sebeple önce, tıpkı onlar gibi sürekli bir şeyler yiyen bir karakterin kadınların ilgisini çekeceğini düşünen Iwatani, düşüncelere daldığı bir gün işyerinde sipariş ettiği pizzaya bakınca, şimşekler çakıyor kafasında. Japonca "ağız" anlamına gelen "kuchi" karakterinin de bu şekli andırmasıyla Pac-Man, dizayn olarak ortaya çıkıveriyor.



YEDİN BİTİRDİN BENİ!

Şu an sizlere komik gelse de, oyun ilk başta sürekli canavarlar tarafından kovalandığınız ve sonu olmayan bir kâbus, yani **survival-horror** (o yıllarda bu konsept başka ne olabilirdi ki?) olarak tasarlanmıştı. Bu sebeple, gençlerin de ilgisini çekmek için labirentler kullanmaya karar veren Toru, konsepti tamamlamak üzere dört farklı karakteristiğe sahip canavar ekliyor oyuna. Bu canavarlardan kırmızı olan "**Takipçi**" sürekli oyuncuyu takip ediyor, mavi olan "**Baskıncı**" girdiğimiz koridorun tam karşısından girerek bizi sıkıştırmaya çalışıyor, pembe olan "**Hızlı**" oldukça hızlı biçimde hareket ediyor ve turuncu olan "**Aptal**" ise bilinçsizce koridorlarda dolanıyordu. Oldukça yaratıcı, değil mi?

Peki bu oyuncu için bir kâbussa, neden Pac-Man beyaz noktaları yiyince, kâbus yaşama sırası canavarlara geliyordu? Bunu, Pac-Man'i tıpkı her şeyi yeni öğrenen bir çocuğa benzeterek açıklıyor Toru: "Eğer biri ona silahların kötü olduğunu söylerse, gidip dünyadaki tüm silahları yer. Onlara ihtiyacı olan polisleri bile!"

İşte tüm bu yaratım sürecinin ardından aralarında programcı **Shigeo Funaki** ve müzikleri yapan Toshio Kai'yi de bulunduran toplam sekiz kişilik bir ekip çalışmaya başlıyor. Ki bu ekibin dördü oyunun yazılım, diğer dördü de arcade kabin dizaynı ve donanım üzerine çalışmıştır. Toplamda 15 ay süren bir çalışmanın ardından da arcade tarihinin en büyük efsanesi doğuyor.

AÇ KARNINA KAÇ NOKTA YİYEBİLİRSİN?

Tabii kısa sürede patlama yapan ve bütün başarısını sadece dört yön kullanan, basit fakat bir o kadar da eğlenceli oynanışına borçlu bu oyunun, Atari 2600'a port edilmesi de uzun sürmüyor. Ama oyunun başarısından pay kapmak için aceleye getirilen bu portta o kadar çok flicker vardı ki, oyuncular bu canavarları yanlışlıkla hayalet sanmıştı. Ve ne ilginçtir ki, oyunun bu eksikliği, oyundaki canavarların, firma tarafından ileride gerçekten de **hayalet** olarak değiştirilmesine yol açıyordu.

Gerisini zaten tarih altın puntolarla yazıyor arkadaşlar. Iwatani'nin tam istediği gibi her kesimden insanı çeken oyun, arcade tarihinin en çok satan ve oynanan oyunu haline geliyor, günümüz konsolları da dahil olmak üzere sayısız konsola port ediliyor, 30 küsur devam oyunu çıkıyor, TV animasyonları ve filmi yapılıyordu. Sizce böyle bir efsaneye şahit olma şansına tekrar erişebilecek miyiz arkadaşlar, ne dersiniz?

Emre Sümer





DORDURMA MEVSİMİ

Mevsimi geldi ya, kafamızı nereye çevirsek dondurma reklamı. Bunun şiddeti önümüzdeki aylarda daha da artacak maalesef. Sizi bilemeyiz ama bu reklamlar bizim aklımıza eski, ucuz dondurmaları getirdi. Ne gariptir ki, tatları hâlâ damaklardadır. Fahiş fiyatlı dondurmalar hayatımızda yokken (olsa da zaten paramız yoktu o yaşlarda) Buz-Parmak gibi bu serinleticiler, yarısından sonra ele damlamaya başlar, dolayısıyla parmaklar da yalanırdı. Daha da ileri giderdik; düz bir plastik ambalaj içerisinde sadece buz ve limon aromasından oluşan bu ürünler (ne ürünü ya, limonlu su işte) belki çok kaliteli değildi ama "samimiydiler". Ha, tabii ki bu dondurmalar geri dönsün, yiyelim demiyoruz (paramız dolu) ama samimiyetin geri dönmesine hayır demeyiz.



PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR

PİKSELİZASYON







CURSED TREASURE: DON'T TOUCH MY GEMS

KULE DİKMECE

Normalde kule savunma oyunlarında kulelerinizi herhangi bir boşluğa koyabilirsiniz paranız olduğu sürece. Bu oyun işte bunu yıkıyor. Ormanlık, kayalık ve karlı olanlara koyabileceğiniz ayrı ayrı kuleler var ve bunları birbirleriyle karıştıramıyorsunuz. Bu da daha fazla stratejik olmanızı sağlıyor. Ayrıca kuleleri tükettikçe ücretlerinin artması, sizi bonkör olmaktan alıkoyup idareli olmanızı sağlıyor. Düşmanları yok ettikçe altın kazandığınız gibi mana puanı da kazanıyorsunuz. Bu puanlar da üç özellik için kullanılıyor: Ormanlık alanı kesmek, ateş menzilini artırmak, seçilen düşmana tek seferde büyük bir hasar vermek. Oyunu istediğimiz bölümde kaydedebilmek de süper olmuş. Yaya yaya bitirebilirsiniz bu güzel TD klonunu.

http://tinyurl.com/cursedtreasure

SAMOROST 2

BU BİR KORKU FİLMİ ADI DEĞİLDİR!

Bu oyunu burada neden daha önce paylaşmadık? Açıklamasını yapamıyorum ama en azından kendimizi acayip ayıpladığımı buradan ilan edebilirim. Geç oldu ama dileriz güç olmaz. Samorost 2, Flash ve tarayıcı bazlı bir point & click oyunu. Yaklaşık beş yıl önce ortaya çıkmış olsa da Machinarium'un da etkisiyle kendisi yeniden bağımsız yapımları sevenlerin gündeminde. Ücretsiz olarak bir bölümünü oynayabildiğiniz oyunun tamamını 5 dolar gibi ufak bir fiyata alabilirsiniz. Zaten oyunun yıllanmış teknolojisine rağmen hâlâ keyifle oynanabildiğini görünce neden hâlâ gözden düşmediğini ve bu kadar konuşulduğunu daha iyi anlayacaksınız. Samorost'un ilginç, çok renkli ve halen pek de sıradanlaşmamış tasarımıyla henüz tanışmadıysanız, haydi gayrin!

http://tinyurl.com/samorost2

FRACTAL

BU SENE BU OYUNA YAPIŞACAKSINIZ!

Normalde burada yazdığımız oyunlar bitmiş, tamamı oynanabilir durumda oluyor ama bu defalık bir değişiklik yapmayı göze alıyoruz çünkü Fractal özel bir oyun. Aşağıdaki adresten oyunun demosunu oynayabiliyorsunuz. Çok kısa bir süre sonra da oyun tamamen bitecek. O güne kadar aklınızın bir köşesinde durması için oyunun altını çizelim dedik (kestane mi bu?). Geçen senenin en iyi bağımsız oyunlarından olan Auditorium'un yapımcılarının ürünü Fractal'da içi dolu altıgenler yapmaya çalışıyorsunuz. Bağımlılık yaratan tarafı, oyunun hem bu kadar basit olması hem de Tetris gibi belli bir strateji geliştirerek oynamanıza olanak vermesi. Şu anda siteden oynayabilir, puanlarınızı Facebook, Twitter gibi platformlarda paylaşabilir, rekabeti kızıştırabilirsiniz.

http://www.playfractal.com/



HEART OF DARKNESS

KARANLIKTAN DEĞİL SAKLADIKLARINDAN KORKMALISINIZ -ALİ SEZGİN

Oyunlarla içli dışlı olan biri olarak, kendime ayırdığım odanın büyükçe bir kısmının oyun CD ve DVD'lerim – az da olsa disket de var peki tabii- tarafından işgal edildiğini tahmin edebilirsiniz. İtiraf etmek gerekirse bunların çoğuna da pek iyi bakmıyorum. Yine de özel bir çekmecede yıllar geçse bile asla bıkmayacağım, sıkılmayacağım oyunları saklamayı huy edindim. Heart of Darkness da işte o özel çekmecenin kıymetli demirbaşlarından biri. Heart of Darkness (HoD) ile ilgili söylenecek çok söz var aslında: Oyun 1998 çıkışlı olmasına rağmen yapımının altı yıl sürmesi nedeniyle teknik açıdan kendi dönemine göre bile eski bir oyun sayılır. Kendisiyle çok karşılaştırılan bir seri olan *Oddworld*'den pek çok elementin Heart of Darkness tarafından arakladığının iddia edilmesi belki de bu yüzdendir.

Heart of Darkness, fazlasıyla hayalperest bir çocuk olan Andy'nin hikâyesini anlatıyor. Okuluyla evi arasında geçen sıradan bir hayat yaşayan Andy için her şey güneş tutulmasıyla beraber değişiyor. Andy'nin köpeciği Whiskey'yi karanlıklar kendi diyarına kaçırıyor ve böylece macera başlıyor. Ağaç evindeki gizli üssüne koşan Andy, kendi icadı olan ışın silahı ve uzay gemisiyle beraber gölgeler diyarına doğru garip bir yolculuğa çıkıyor.



HAYAL GÜCÜNE SAYGI

Heart of Darkness'ı en son Windows Vista sahibiyken binbir zorlukla kurmuşken, Windows 7'nin hiçbir sorun çıkarmadan oyunu çalıştırması doğrusu hiç beklemediğim bir durumdu. Normal kurulum işlemlerinin ardından doğrudan oyuna başladığımda HoD'nin zamana yenik düştüğünün en büyük göstergelerinden biri olan çözünürlük sorunuyla karşılaştım. Oyun özünde 640*480 çözünürlüğünde çalışıyor ve bunu yükseltmenin herhangi bir yolu yok. Yine de HoD'un tarzından dolayı, çözünürlüğün yeterince yüksek olmayışı öyle aman aman bir sorun olmadı benim için.

Eğer "sinematik platform oyunu" kavramı size yabancı geliyorsa, bu oyun tarihi açısından oldukça önemli bir dönemi kaçırdığınız anlamına da geliyor. Sinematik platform oyunlarında kontrol çoğu zaman oyuncunun elinde olmasına rağmen, hikâyeye yön veren şey asıl olarak ara olaylardır. Örneğin kusursuz şekilde ilerlerken Andy ayağı takılıp silahını düşürebilir veya çıkmayacağı bir çukura düşen karakteriniz belirli bir süre boyunca çevredeki yaratıkların hareketlerini izleyerek oyunun seyrini etkileyebilir.

Heart of Darkness'ın da benzer bir girişi var. Andy, uzay gemisiyle ilerlerken kontrolünü kaybediyor ve kendini ışın silahından başka bir şeyi olmadan, bilmediği topraklarda buluyor. HoD'un oynanış elementleri oyunda ilerledikçe fazlasıyla değişmesine rağmen temel mantık büyük bir değişikliğe uğramıyor. Tek gerçek; gölgelerden uzak durmak. Bu diyarda garip gudubetlere dönüşerek maddeleşen gölgelerin dışında hemen her gölge aslında kendi içinde tehlike yaratıyor. Örneğin sarmaşıklara dolanmış bir dinozor iskeleti tamamen zararsız olmasına rağmen gölgesi yanına yaklaştığınızda size saldırmaya çalışabiliyor. Veya şirin ve güzel çiçeklere benzeyen bitkilerin karanlık yanları, bir manada et yiyen barbar parazitler olarak karşınıza dikilebiliyor.

AYDINLIK MI KARANLIK MI?

Karanlıklar ülkesine sadece köpeğini kurtarmak için giren Andy'nin aslında gölgelerin köleleştirdiği bütün bir diyarı kurtarma adına kendisinden büyük güçler tarafından seçildiğini anlaması pek


Andy ve Köpeği Whiskey; kötü CGI'larla dolu sıradan bir hayat yaşıyorlar.


Andy'nin her gölgeye şüpheci yaklaşması gerekiyor.


Eskiden CGI denildiğinde akla saçma sapan görseller geliyorsa nedeni Heart of Darkness gibi oyunlardır.

uzun sürmüyor. Bölgede karanlıktan önce yaşayan ve şüphe çekecek kadar Tapir Usta'ya benzeyen bu varlıklar Andy'ye lazer silahları veya süper gemiler yerine içindeki gücü – tabii bu gücü bir taştan alıyor olması ayrıca ilginç bir durum- kullanmayı öğretiyorlar ve savaşında ona katılıyorlar.

Oynanış bazında bakmam gerekirse Heart of Darkness'ı oynamaya kalktığınızda yapısı size eski olmasa bile büyük ihtimalle farklı gelecektir. Oyun sizden her şeyi kusursuzca bitirmenizi veya bütün düşmanlarınızı alt etmenizi değil, bolca hata yapmanızı ve hatalarınızdan ders almanızı bekleyerek ilerliyor. Bazen geçmesi kolay gözüken bir platformdan atlarken, kafanıza alakasız bir yerden bir taş düşebiliyor veya normalde dikkat etmeyeceğiniz bir gölge yer değiştirebiliyor. Bazı bölümlerin ise çok küçük numaraları oluyor, ama onu keşfedene kadar tek bir bölümü defalarca oynamanız gerektiği de oluyor hani.




Andy gerçeği anladıkça en büyük yaratıklar bile zamanla daha az korkunç gözükmeye başlıyor.

oyunlardan biriydi ve açıkcası şu an bile görebildiğim öyle fazlaca kusuru yok. Oyunun sorunlarının çoğu yaklaşık 6 yılda hazırlanmasından kaynaklanıyor aslında. Örneğin CGI ara videoları aynı dönemde çıkan benzer oyundakilerle kıyasladığımızda bile fazlasıyla zayıf kalıyordu. Hadi onu geçtim, zamanında bir orkestra tarafından hazırlanan müzikler HoD bu kadar ertelenmeyip zamanında çıkabilseydi tek başına bir çığır açacaktı. Ne yazık ki oyunun çıktığı 98 yılında pek çok oyun orkestral müziklere geçmişti.

Bugün bir şekilde oyunu bulup oynamaya kalkarsanız Heart of Darkness sizi kesinlikle hayal kırıklığına uğratmaz (şu adresten demosunu indirebilir, isterseniz de ufak bir fiyata satın alabilirsiniz: **http://tinyurl.com/heartofdarkness-buy**). Dönemine göre eskiyen grafiklerine biraz olsun katlanabilirseniz, küçüklüğümüzde hayalini kurduğumuz, belki de aklımızda defalarca yaşadığımız türden bir macerayı Andy'yle paylaşmak için halâ çok geç değil. Yaz için fazlasıyla vaktiniz olacağını düşündüğüm bu dönemde, sizi 1-2 günlüğüne de olsa oyalayacak harika bir oyun arıyorsanız, HoD tavsiyemdir. Pişman olmayacaksınız.

RUHSUZ OYUNLAR

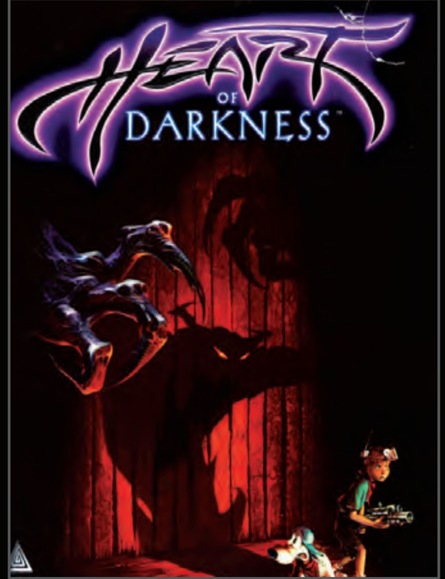
Bu arada dikkatinizi çekti mi bilmiyorum ama bu ay incelediğim bir başka oyun Dead to Rights oldu. Türleri farklı olmasına rağmen iki oyunu karşılaştırmam gerekirse ister istemez oyunculara artık değer verilmediği ve çoğu yapımın her oyunda olması gereken ruhtan yoksun olduklarını düşünüyorum.

Oynadığımız karakterin çok muhteşem bir hareket yapması veya sağa sola karizmatik bakışlar atması güzel pek tabii ama ne yazık ki pek çok oyun bu aralar insani faktörü unutuyor. Kendimle özdeştiremeyeceğim, hikâyenin sonunda mutlu olması için uykusuz kalamayacağım Hollywood filmlerinden fırlamış bir karakterle oyun oynamak istemiyorum ben artık. Andy'nin her yanı piksel tutmuş grafiklerini bu manada şüphesiz olarak Jack Slate gibi odundan bozma karakterlere tercih ederim.



NE İYİ NE KÖTÜ

+ Harika oynanış elementleri
+ Eğlenceli senaryo
+ Oyunun saflığını hissedebiliyorsunuz
- Grafikler çok eskimiş
- CGI'lar Göz bozuyor



Geçmişe baktığımda Heart of Darkness'ın gözümde en büyük kusuru yaklaşık 5-6 saat kadar sürmesi nedeniyle bana fazla kısa gelmesiydi. O dönemde ortalama bir oyunun 12-14 saat sürüyor olmasının da bunda etkisi büyük tabii. Şimdi baktığımızdaysa artık oyunlar 6-7 saat'lik oyun süresini nadiren geçebiliyorlar. Stüdyolar, bütçeler ve dolayısıyla yapımlar büyüdüğü halde daha kısa süreli ve duygusal açıdan daha az doyurucu oyunların çıkıyor olması sanırım bu incelemenin dışında tartışılması gereken bir konu olacak.

Heart of Darkness, geçmişteki anılarımın da etkisiyle hayatımda oynadığım en mükemmel


Erkek yaratıkları pembeye boyama fikri o zamanlar kulağa güzel geliyordu..

> **Tür:** Platform > **Yapımcı:** Amazing Studio > **Dağıtım:** İnterplay > **Yaş sınırı:** yok > **Sistem gereksinimi:** Intel Pentium 166 MHZ, 16 MB RAM, 150 MB HDD Alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium 220 MHZ 32 MB RAM

GÜNCEL KARAR

GRAFİK	6/10
SES VE MÜZİK	8/10
HİKAYE / ATMOSFER	8/10
EĞLENCE	8/10

Yazın 5-6 saatlik boş vaktiniz varsa kesinlikle boş geçmeyin

7.2

Hâlâ oynanır mı?
Biraz sabır ister ama evet, oynanır.





İLK GÖZ AĞRIM

BU HİKAYE DAHA EN BAŞINDAN BELLİYMİŞ!

-BERKANT AKARCAN

İlk Göz Ağrım'a bugüne kadar çoğunlukla macera oyunları yazıldı sanırım (okumadığımdan değil yahu, hesaplamadım yani). Tabii bugüne kıyasla teknoloji o kadar geriydi ki, macera oyunlarının dışında anca bulmaca oyunları falan vardı o zamanlar. Size biraz sonra anlatacağım hikâye 90'ların hemen başında geçiyor. Hatta tam tarih vereyim, Warcraft'ın çıkışıyla başlıyor 1991'de.

Tabii benim bir bilgisayara sahip olmam ve "büyülü orklu ejderhalı" edebiyat türüyle tanışmam 1994 yılını buluyor (ben altı yaşımdan beri Orc'larla uğraşıyorum ulan!). Daha 5-6 yaşındaydım o zamanlar. Bilgisayarı kapatırken "Kapat" yerine inatla "İptal" tuşunu zorladığım anlar dışında (e ne bileyim, İptal'e basınca çalışan her şeyi iptal edeceğimi sanıyordum), daha Windows'u açmadan (o zaman 3.1 vardı, DOS'tan açılırdı Windows'un GUI hali) oyunlara dalardım. Lotus III vardı, PC'ye çıkan ilk Lotus oyunuydu kendisi. Bir de hatırladığım kadarıyla bir motosiklet yarışı vardı (çalıştırma şifresi de "rgp" idi).

Tüm bunların arasında hiçbir şekilde beceremediğim tek bir oyun vardı, o da aradan yıllar geçtikten sonra dördüncü oyunuyla yıllarımı mahvedecek olan Warcraft'tı. Strateji kelimesini bile duymamış bir çocuğun, bilgisayarda strateji oyunuyla imtihanı niteliğindeydi hatta. Dokuz yaşıma kadar ilk Warcraft'ta, oyuna başlamamdan birkaç saniye sonra oyunu kaybediyordum. Neden böyle olduğunu yıllar sonra anladım. Meğerse ağaçlara dalıp odun toplamam, çeşitli askerler üretmem, haritanın siyah bölgelerine tıklayıp oraları gezmem gerekiyormuş. Ki zaten oyun başlar başlamaz kuzey batı yönünden giren, kırmızı bandanalı yeşil derili birisi öldürüyordu karakterimi takıntılı gibi. Her oyunun başında da aynı şey olmaz ki ama.



Sonra ne mi oldu? Warcraft III'e kadar bir daha yüzünü görmedim Warcraft'ın. Frozen Throne'la beraber multiplayer olayına iyice dalmış ve tüm boş vaktimi Battle.net'te maç yaparak geçirmeye başlamıştım. DotA'nın daha esamesi okunmazken DDay/Judgement vardı, koca bir yazımı onu oynayarak geçirmiştim. Tabii her gece yazlıktaki internet cafeyi kapatıp oynadığımızdan, benim dışımda dokuz kişiyi daha zehirlemem gerekmişti. Yıllar sonra ansızın World of Warcraft hayatıma girdi. WoW'u daha iyi anlamak için WC3'ün hikâyesini araştırmaya başlamışken, daha beş yaşımda içime işleyen oyunun Warcraft olduğunu fark ettim. Acı gerçek buydu, nasıl başladıysa öyle bitti.

Aradan yıllar geçti; Lotus'u hatırlayan tek insan SEGA'cı Hüseyin Abi kaldı…

WARCRAFT ORCS & HUMANS
Start a new game
Load existing game
Replay introduction
Quit to DOS
© 1994 BLIZZARD ENTERTAINMENT



"Seni yeneceğim WarCraft" diye bağırdı cücük adam... Ve o sözünü unutmadı.

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



-Kimbilir hangi ortaokul, okulun ilk günü, birinci sınıfların ilk dersi-

Hoca: Eveeet çocuklar ilk dersimize başlamadan önce gelin tanışalım, benim ismim Hülya, edebiyat hocanızım. Beni öğretmenim diye çağırın lütfen, hoca denmesini hiç sevmem. Şimdi siz de sırayla kalkın ve kendinizi tanıtın. İlk kim tanıtmak ister kendini?

-En arka sıradan heyecanlı bir el kalkar-

Hoca: Evet çocuğum tanıt bakalım bize kendini.

Sinan: Benim adım Sinan, babamın adı Haydar, ben büyüyünce Turrikan olucam.

Hoca: O ne yavrum? Niye Duriklan olacaksın?

Sinan: Çünkü Turrican çok güçlü ve bütün düşmanlarını dövebiliyor. Böyle çok güzel bir zırhı var, silahı falan ateş de atıyor böyle.

Hoca: Allah Allah, peki öyle olsun. Şimdi bir de en önden biri tanıtsın kendini. Söyle bakalım yavrum senin adın ne?

Tuğbek: Mırmırmır

Hoca: Hiç duyamadık ama. Hadi yüksek sesle söyle de bütün sınıf duysun.

Tuğbek: Tubek adım.

Hoca: Aaa ne ilginç bir isim. Sen büyüyünce ne olacaksın?

Tuğbek: Olmicam hiç bişi…

Hoca: Aaa o ne demek? Hiç mi olmak istediğin bir şey yok?

Tuğbek: Iıih…

Hoca: Niye yavrum?

Tuğbek: Çünkü bana Amiga almadılar. Turikanım yok benim! Üüüüveeeee!!..

Hoca: Yavrum dur niye ağlıyorsun?

Sinan: Aaalama Tuğbek sen de Turrikan ol benim Amigamda oynarsın ki.

Tuğbek: ÜÜÜEEVEVEEEEEEEE

Hoca: Sinan sen sus bir yavrum. Tubek niye ağlıyorsun?

Tuğbek: Tubek deil benim ismim!!!

Hoca: Dur yavrum sakin ol söyle tekrar doğrusunu o zaman.

Tuğbek: Tubek

Hoca: Ben de öyle dediydim ama?

Tuğbek: EAALLEEEUUUVÜÜÜEE!

-Koşarak sınıftan çıkar…-

Hoca: Aaaa dur oğlum nereye kaçıyorsun?

Sinan: Kaçmıyor hocam, Aztec Challenge oynuyor, Amiga'sı yok ya onu oynayabiliyor sadece ehü ehü.

Hoca: Çocuklar iki kişi gitsin geri getirsin arkadaşınızı. Sırık sen de ön sıraya gel bakayım şöyle.



LOST

THE POINT-AND-CLICK PC ADVENTURE GAME

COMING SUMMER 1987

Available over six floppy disks (3.5")

MIDI Sound | SCUMM Engine | © Bad Robot | www.penneydesign.com

F1-Help Player: Hurley Sound on

Hurrrleeeey!

Dude, I don't think we'll ever know what that means.

LOOK AT 'HURLEY BIRD'

OPEN	WALK TO	USE
CLOSE	PICK UP	LOOK AT
PUSH	TALK TO	TURN ON
PULL	GIVE	TURN OFF

INVENTORY:

- Apollo bar x5
- Portable CD player
- AA Batteries (flat) x 2
- Dharma tuna x7
- Dharma light beer x6

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!
(ama keşke oyun gerçek olsaydı)

Oyungezer

SAYI: 32 - 2010/ 6

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Can Sungur, hikayeci@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğrafla
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 1 Haziran 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 6

Richard uçurumlardan nefret ederdi, bir de yüksek binalardan: Eğer kenara çok yaklaşırsa, kendi içindeki pek de uzak olmayan bir yerde korku -katıksız, kati, sessizce haykıran bir dehşet- oluşurdu, ancak sonra bir şey korkunun yerini alır ve Richard kendini uçurumun kenarına gidip boşluğa adım atarken bulurdu. Sanki tam olarak kendine güvenmiyordu ve bu, Richard'ı basit düşme korkusunun yapabileceğinden daha çok korkutuyordu. Bu yüzden ona yükseklik korkusu deyip geçiyor, ondan ve kendinden nefret ediyor ve yüksek yerlerden uzak duruyordu. **Yokyer, Neil Gaiman.**

OYUNGEZER'İN TEMMUZ SAYISINDA!

WELCOME CHANGE

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

BİR HARF VE BİR RAKAMIN PEŞİNDEN YİNE YOLLARA DÜŞTÜK...

E3 BİZ GELİYORUZ!

Geçen sayının ayıpları!

1. Ekran Dışı'nda, Kurye Uluslararası Video Festivali haberinde büyük bir şaşkınlık yapıp zaman ve mekân bilgisini geçen yılın etkinliğinden apartmışız. İnanamıyoruz bazen hata yapmak konusundaki yaratıcılığımıza...

2. ... Ama daha ilginci de var. Organize Sanayi'de bir mousepad incelemesinin karnesinde "fanı yok" diyerek kendimizi aşmışız. Bu karışıklıktan sonra mousepad'ler konusundaki beklentilerimizi gözden geçirmeye karar verdik.





ASUS ROG MATRIX5870 Ekran Kartı

USTA AYARLARLA ŞİDDETİ KONTROL EDİN

ROG MATRIX5870, ekstrem oyunları bir adım ileri taşıyor.

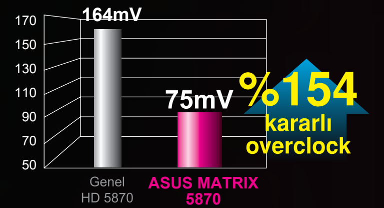
ASUS Republic of Gamers (Oyuncular Cumhuriyeti), harika oyun ürünleri ve muhteşemden öte konseptler oluşturma konusunda bir üne sahip.

ROG MATRIX5870 bunun son örneği. Radeon 5870 tasarımını her yönden geliştiriyor; zaten harika olan gücü arttırmak için 4.8GHz hızında 2GB'ye kadar GDDR5, 256 bit arabirim ve sayısız overclocking özellikleri ekliyor.

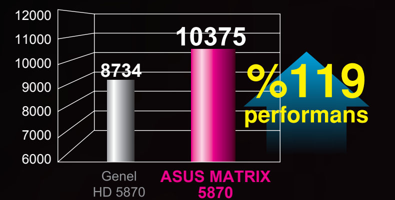
iTracker2, ciddi oyunculara tamamı değiştirilebilir saat, voltaj ve hatta bellek zamanlama ayarı gibi güncel pek çok overclock ayar seçenekleri sunar. Probelt, anlık voltaj okuması sağlayan MATRIX5870'ye bir dizi özellikle destek sağlar. MATRIX5870, ASUS'un %19'a kadar daha yüksek hız ve %54 daha iyi overclock dengesi için ihtiyaç duyulan tam güç ve düşük profilli işletim arasında geçiş sağlayan akıllı performans yöneticisi Super Hybrid Engine tarafından desteklenmektedir.

Ayrıca, bu kart soğuk çalışmaktadır. Oluşturulan %22'ye kadar daha yüksek hava basıncı ile üst düzey soğutma ve gelişmiş PCB yapısı sağlayan Extreme Cooler sayesinde termal olarak %13 daha fazla verimlidir.

GPU Güç Parazitlenmesi



3DMark Vantage Extreme Preset Score



En yeni oyunlar için birçok özelliğe sahip üstün bir ekran kartı arıyorsanız, hedefiniz bu kart olmalı.